Parjaya, S.Sn.



Pengetahuan Pedalangan 2



UNTUK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
Pedalangan
Kelas X Semester 2

Pengetahuan Pedalangan 2
Parjaya, S.Sn.

Parjaya, S.Sn.

Pengetahuan Pedalangan 2

MODUL SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
Pedalangan
Kelas X Semester 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan kekuatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menyelesaikan penulisan modul dengan baik.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Seni dan Budaya (SMK-SB). Modul ini akan digunakan peserta didik SMK-SB sebagai pegangan dalam proses belajar mengajar sesuai kompetensi. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Seni dan Budaya melalui pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran modul ini menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran, dan menuntun peserta didik untuk mencari tahu bukan diberitahu. Pada proses pembelajaran menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, berpikir logis, sistematis, kreatif, mengukur tingkat berpikir peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada program studi keahlian terkait. Di samping itu, melalui pembelajaran pada modul ini, kemampuan peserta didik SMK-SB dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan, dan evaluasi.

Modul ini diharapkan dapat dijadikan pegangan bagi peserta didik SMK-SB dalam meningkatkan kompetensi keahlian.

Jakarta, Desember 2013
Direktur Pembinaan SMK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

GLOSARIUM

Bedhahan	:	Bentuk tatahan pada bagian muka wayang.
Catur	:	Ucapan dalang saat mendalang.
Cemeng	:	Warna hitam
Disungging	:	Digambar, diwarna, dilukis. (sunggingan: Pewarnaan)
Gecul	:	Lucu, humor.
Gapitan/Gapit	:	Bentuk cara memberi tangkai wayang
Jejer	:	Adegan
Kapangan	:	Bentuk luar atau bodi wayang, yang dapat menentukan sifat visualisasi bentuk wayang yang digambarkan menurut proporsinya
Mungguh	:	Sesuai pada tempatnya, dapat dinalar, dapat dilogika.
Pathet	:	Wilayah nada.
Pancanaka	:	Nama kuku tokoh wayang Werkudara.
Pakeliran	:	Nama lain dari seni Pedalangan.
Sabet	:	Gerak-gerak wayang.
Wanda	:	Roman muka wayang yang menunjukkan karakter atau sifat-sifatnya. Misalnya *wanda lintang, wanda mimis, wanda thathit, wanda gilut*.

DESKRIPSI MODUL

Modul ini membahas pengetahuan Pedalangan tentang pengenalan Karakter wayang, unsur-unsur seni pedalangan, dan silsilah wayang. Pemahaman mengenai karakter wayang perlu sekali dikemukakan agar para dalang dalam menampilkan tokoh-tokoh wayang sesuai dengan suasana yang akan ditampilkan. Kreativitas dalam pedalangan tidak hanya berwujud dalam satu jenis tampilan saja yaitu pakeliran semalam, tetapi banyak bentuk-bentuk pertunjukannya. Keanekaragaman bentuk pertunjukan wayang memberikan peluang bagi para dalang untuk menentukan wujud ekspresi yang pas sesuai dengan karakter dan konsep karya yang akan ditampilkan.

Seacara lebih rinci, modul ini akan membahas tentang mengenal karakter wayang yang meliputi pengertian karakter dan wanda wayang, latar belakang munculnya wanda wayang, fungsi wanda wayang dan cirri-ciri wanda wayang. Selain itu juga membahas unsur-unsur seni pedalangan yang terdiri dari medium seni pedalangan, unsur-unsur pertunjukan wayang dan unsur-unsur garap pedalangan. Sebagai pokok bahasan terakhir dalam modul ini adalah mengenal silsilah wayang pengertian silsilah, pembagian kitab Ramayana, dan pembagian kitab Mahabharata.

CARA PENGGUNAAN MODUL

Untuk menggunakan Modul Pengetahuan Pedalangan 2 ini perlu diperhatikan:

1. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum
2. Materi dan sub-sub materi pembelajaran yang tertuang di dalam silabus
3. Langkah-langkah pembelajaran atau kegiatan belajar selaras model saintifik

Langkah-langkah penggunaan modul:

1. Perhatikan dan pahami peta modul dan daftar isi sebagai petunjuk sebaran materi bahasan
2. Modul dapat dibaca secara keseluruhan dari awal sampai akhir tetapi juga bisa dibaca sesuai dengan pokok bahasannya
3. Modul dipelajari sesuai dengan proses dan langkah pembelajarannya di kelas
4. Bacalah dengan baik dan teliti materi tulis dan gambar yang ada di dalamnya.
5. Tandailah bagian yang dianggap penting dalam pembelajaran dengan menyelipkan pembatas buku. Jangan menulis atau mencoret-coret modul
6. Kerjakan latihan-latihan yang ada dalam unit pembelajaran
7. Tulislah tanggapan atau refleksi setiap selesai mempelajari satu unit pembelajaran

KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

BIDANG KEAHLIAN : SENI PERTUNJUKAN
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : SENI PEDALANGAN
MATA PELAJARAN : PRAKTEK MENDALANG

KELAS: XII

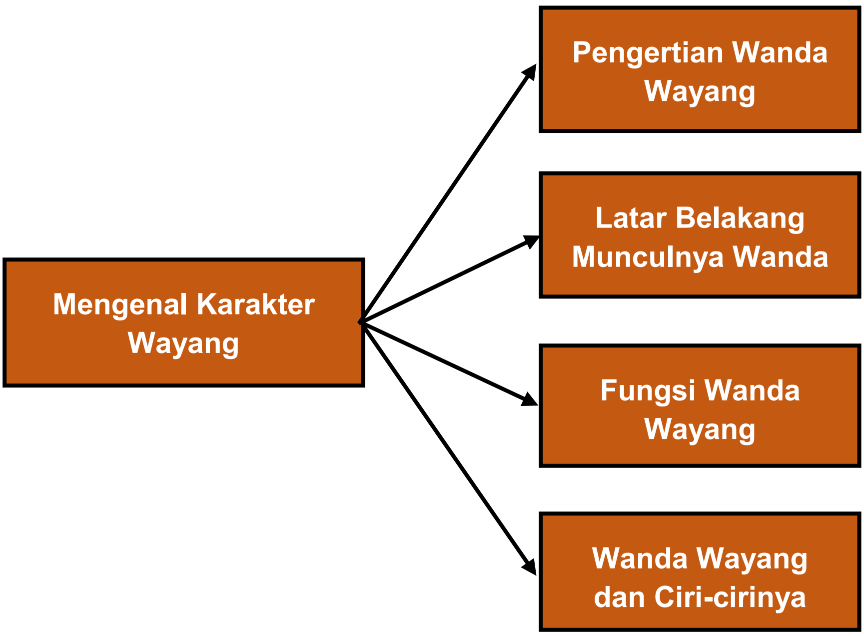
KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran praktek mendalang sebagai amanat untuk keindahan dan kemaslahatan umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap teliti, cermat dan disiplin pada proses pembelajaran mendalang ringkas dan utuh. 2.2 Menghayati sikap jujur dan tanggung jawab sebagai hasil pembelajaran mendalang ringkas dan mendalang utuh. 2.3 Menghayati sikap peduli, kerjasama, teliti, dan tanggungjawab dan dalam pembelajaran mendalang ringkas dan mendalang utuh.
3. Memahami, menganalisis, menerapkan dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu	3.1 Memahami cara mendalang ringkas dalam cerita Ramayana 3.2 Memahami cara mendalang ringkas dalam cerita Mahabharata 3.3 Memahami cara mendalang utuh dalam cerita Ramayana

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.4 Memahami cara mendalang utuh dalam cerita Mahabharata.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1 Mendalang ringkas dalam cerita Ramayana 4.2 Mendalang ringkas dalam cerita Mahabharata 4.3 Mendalang utuh dalam cerita Ramayana 4.4 mendalang utuh dalam cerita Mahabharata.

UNIT PEMBELAJARAN 1

MENGENAL KARAKTER WAYANG

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti dan mempelajari unit pembelajaran 1 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan motivasi munculnya wanda wayang
2. Menjelaskan fungsi wanda wayang
3. Menjelaskan wanda wayang dan ciri-cirinya

Selama 6 minggu x 3 JP

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
   a. Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar tentang karakter wayang.
   b. Mengidentifikasi karakter wayang

2. Menanya
   a. Mendiskusikan perkembangan wanda wayang.
   b. Mendiskusikan wanda wayang setiap tokoh.

3. Mengeksplorasi

   Mengiventarisasi karakter wayang.

4. Mengasosiasi

   Membandingkan karakter wayang gagahan dan alusan.

5. Mengkomunikasikan

   Membuat laporan karakter dan wanda wayang.

D. Materi

1. Pengertian Karakter atau Wanda Wayang

Tokoh-tokoh dalam wayang kulit purwa mempunyai karakter sendiri-sendiri. Karakter setiap tokoh tersebut diwujudkan dalam bentuk *wanda*. Di dalam pakeliran "*wanda*" sebagai salah satu unsur medium rupa, berperan penting untuk memantapkan "rasa" suatu tokoh. Kemantapan ini bisa dicapai karena ada kesesuaian antara suasana adegan dengan wanda tokoh yang digunakan, di samping juga unsur-

unsur penting lainnya, yaitu penyuaraan, sanggit, sabet, sulukan dan lain sebagainya. Dengan demikian, ketepatan seorang seniman dalang pada saat memilih "*wanda*" mempunyai andil dalam keberhasilan sajian.

Jenis *wanda* di dalam pergelaran wayang kulit, antara lain: *guntur, lentreng, rangkung, bontit, lintang, lindu, kaget dan* lain-lainnya. *"Wanda",* memperlihatkan watak/karakter tokoh dalam suatu keadaan tertentu. Watak tokoh yang sedang mabok asmara tentu berbeda dengan wanda ketika sedang berperang.

Menurut WJS Poerwadarminta, *Wanda* di dalam kamus artinya *awak, dhapur*, (1981: 655). Menurut Prawiroatmaja, *wanda* berarti rupa, roman, rupa muka (1985: 309). Sedangkan kata *dhapur* berarti tokoh, bangun, bentuk, rupa (Prawiroatmaja 1985: 101).

Oleh para pengrajin wayang, penggarapan tatah sungging dan ornamennya berbeda-beda tergantung dari watak tokoh yang bersangkutan. Sebagai contoh pada gambar 1, memperlihatkan Raden Wrekudara berwarna hitam tampil dengan wanda *"lintang",* sedangkan gambar 2 yang berwarna kuning emas tampil dengan *wanda "lindu panon"* yang oleh Ki Dalang dimainkan apabila Wrekudara sedang mengamuk. Tokoh yang sering ditampilkan dengan wanda berbeda-beda antara lain: Arjuna, Kresna, Gatotkaca, Sengkuni, Bima, Baladewa, Wrekudara, Srikandhi, Nakula, Sadewa.



Gambar 1. Werkudara Wanda Lintang
Sumber: Dokomen pribadi



Gambar 2. Werkudara *Wanda Lindu Panon*
Sumber: Dokumen pribadi

Penerapan *'wanda'* atau 'citra' *(image)* pada wayang, sebagian besar ditentukan oleh:

a. Sudut muka/wajah wayang (lebih menunduk atau lebih menengadah),
b. Bentuk rupa wajah wayang,
c. Bentuk badan wayang,
d. Sudut badan wayang (lebih tegak atau lebih condong ke arah depan),
e. Warna wajah (hitam, putih, 'prada', biru, merah, atau warna lainnya).

Sedangkan jenis warna yang menunjukkan suatu watak dijelaskan sebagai berikut:

a. Warna kuning emas, mempunyai makna kejayaan, dan suka bermain asmara.
b. Merah tua, mengandung makna berani, mudah tersinggung dan suka berkelahi.
c. Hitam, mengandung makna teguh, sentausa dan kuat.
d. Putih, artinya suci, selalu bertindak jujur dan utama.

e. Biru muda / kelabu, mempunyai makna tidak tetap pendiriannya dan tidak mempunyai pedoman yang pasti.

Sedangkan berbagai hal lainnya, umumnya dianggap dapat disamakan. Maksudnya tidak perlu ada yang diubah, meskipun wanda-nya lain. Ini merupakan pendekatan yang paling banyak diterapkan pada wayang. Sebagai contoh, penerapan '*wanda gilut'* pada tokoh wayang Bagong, yang menampilkan karakter tokoh Bagong yang memberikan kesan nakal, lucu, suka membandel, suka menang sendiri, dan suka berbeda pendapat; dengan Bagong yang ber-wanda lain, umumnya hanya terletak pada bentuk rupa wajah semata (termasuk bentuk rupa mata, alis, dan mulut). Sedangkan bagian badan lainnya, biasanya sama sekali tidak ada perbedaan dengan Bagong yang menerapkan wanda lain.



Gambar 3. Bagong
Sumber: Dokumen pribadi

2. Latar Belakang Munculnya *Wanda* Wayang

Munculnya *wanda-wanda* wayang, baik dilingkungan keraton maupun dalam masyarakat diluar keraton, merupakan hasil kerja kreatif dari seniman pewayangan (dalang/pembuat wayang: penyorek, penatah, dan penyungging). Kreatifitas adalah proses pengungkapan yang akan melahirkan suatu inovasi. Inovasi itu, karena dituturkan oleh manusia (seniman) yang hidup bermasyarakat, berorientasi kepada

kepentingan masyarakat (Umar Kayam, 1981:47). Kehidupan seni budaya, termasuk wayang. berakar kuat dalam kerangka kehidupan kolektif. Karya-karya seni dari suatu masa tertentu berfungsi sebagai penyaring dari pengalaman kolektif, karena merupakan wadah bagi berbagai permasalahan - permasalahan yang ada pada jaman itu (Sartono Kartodirdjo, 1987:173).

Dilingkungan keraton orientasi para *abdi dalem* pembuat wayang *(wanda)* adalah masyarakat keraton, dalam hal ini raja dan para bangsawan lainnya. Sebagai *abdi dalem* mereka diharapkan mampu menyampaikan gagasan-gagasan kreatif raja serta tokoh-tokoh bangsawan lain Mereka dituntut bekerja keras untuk dapat mempersembahkan karya seni yang mungguh kepada raja demi martabat dan kewibawaan keraton, yang pada gilirannya juga dapat mempertinggi martabat mereka berupa kenaikan pangkat serta imbalan finansial, jika hasil kerja keras mereka mendapat perkenan raja. Dalam kaitan ini, di keraton sejak jaman Mataram II sampai raja-raja di Surakarta yang ditengarai mulai munculnya *wanda* wayang, muncul *wanda - wanda* tokoh Arjuna, seperti Arjuna *wanda* jimat, Arjuna *wanda* mangu, Arjuna *wanda* kanyut (sebagaimana dtcontohkan di depan) dan masih banyak lagi *wanda* Arjuna yang lain. Pertanyaannya adalah mengapa tokoh Arjuna. yang dipilih mewakili wayang satu kotak seperti yang disebut dalam Serat Sastramituda? Hal ini dapat ditafsirkan bahwa seniman pewayangan di keraton dapat menangkap dan mengolah permasalahan di lingkungan budayanya menjadi pengalaman pribadinya yang kemudian diwujudkan dalam karya seni (*wanda* wayang). Seniman pembuat wayang mengetahui bahwa raja-raja Mataram mempunyai silsilah raja, baik sejarah *pangiwa* maupun sejarah *panengen.* Dat seiarah *pangiwa* (lihat Soemar said Moertono, 1985:74-75) dinyatakan bahwa Raja Mataram sampai dengan Surakarta masih keturunan dari Pandawa. Salahsatu tokoh Pandawa yang banyak berperan dalam berbagai lakon adalah Arjuna, maka raja dipersonifikasikan sebagai tokoh Arjuna. Ada tiga buah ungkapan dalang yang berkaitan dengan tokoh Arjuna dalam pakeliran yaitu

a. *Wiku aldaka,* artinya. Arjuna selalu mendekat dan berguru ilmu kepada para pertapa/ orang-orang pandai

b. *Payo Katiyuping rana;* artinya Arjuna selalu siap membantu tanpa pamrih kepada siapa saja yang membutuhkan bantuan, dan

c. *Wanita jinatu krama,* artinya Arjuna suka kepada keindahan wanita, wujudnya dalam pakeliran Janaka beristri lebih dari satu. Ini bukari berarti Ianaka senang poligami, tetapi poligami yang

dilakukan bermakna politis untuk melegitimasi kelangsungan kewibawaannya

Munculnya *wanda-wanda* lain selain tokoh Arjuna, karena di keraton sering sekali diadakan pertunjukan wayang untuk memperingati peristiwa-peristiwa tertentu (lihat Soetarno, 1988:30) dengan lakon yang berbeda-beda, sehingga tokoh utama yang terlibat dalam permasalahan lakon, (mengalami berbagai situasi batin seperti sedih, marah, terkena asmara, dan lain-lain). Dibuatkan *wanda* wayangnya lebih dari satu. Demikian pula yang terjadi diluar keraton, terciptanya *wanda-wanda* wayang termasuk *wanda* wayang baru juga karena banyaknya permintaan lakon yang bermacam-macam dari masyarakat, .sehingga menuntut kreatifitas dalang untuk membuat tokoh-tokoh wayang yang *wanda*nya khusus guna memenuhi dan mendukung sajien pakeliran, seperti tokoh-tokoh wayang yang dibuat oleh para dalang di luar keraton yang sudah disinggung di depan. Meskipun demikian latar belakang proses terciptanya *wanda-wanda* wayang itu juga tetap terkait dengan permasalahan sosial budaya di lingkungannya, Sebagai contoh raut muka Semar *wanda genthong* karya Ganda Darman, itu diilhami oleh muka seorang pedagang genthong keliling yang kelelahan dan secara kebetulan beristirahat didekat rumahnya. Demikian pula karyanya yang berujud *buta tikus* sangat mungkin diilhami oleh buta-buta Alengka yang berkepala binatang, kecuali *buta tikus.* Sehingga ia ingin melengkapinya dengan membuat tokoh raksasa berkepala tikus. Karya Ganda Darman lainnya yang berupa pendeta tua *gecul,* raut muka wayang ini mirip dengan raut muka salah seorang pengrawitnya. Akan tetapi ada satu perkecualian untuk wayang Petruk *wanda kirik* ciptaannya. Prosesnya bisa dikatakan terjadi secara kebetulan. Beliau telah *nyorek* wayang tokoh Sugriwa, tiba-tiba sebelum dipahat, kulit yang sudah dicorek ini digondol anjing dan sempat dimakannya, sehingga kulit *corekan* wayang Sugriwa ini menjadi berkurang lebarnya. Kemudian dengan sisa kulit yang ada dicorek lagi dan jadilah Petruk *wanda kirik* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, lahirnya *wanda-wanda* wayang di keraton maupun di luar keraton dapat dikatakan telah dimotivasi oleh aspek kreativitas, aspek politik, dan aspek ekonomi.

3. Fungsi *Wanda* Wayang

Berdasarkan pengertian *wanda* yang telah dipaparkan di muka, maka dapat disimpulkan bahwa *wanda* wayang adalah pelukisan air muka tokoh wayang tertentu yang merupakan perwujudan kasat mata dari

suasana hati tokoh. Munculnya wanda wayang purwa ini didasarkan atas keragaman suasana hati tokoh hubungannya dengan peristiwa di dalam lakon. Untuk keperluan itulah maka dibuat tokoh-tokoh tertentu lebih dari satu, masing-masing dengan lukisan suasana hati tokoh yang berbeda untuk dimainkan sesuai dengan situasinya sendin. Situasi batin tokoh sangat bermacam-macam misalnya:

a. suasana *duka marah, greget, anyel/kecewa/kesal,* dendam.
b. suasana *suka . oneng*, *lega, lejar, bombong, mongkok, bingar*
c. suasana duka, sedih. *prihatin, kagol, ngungun, trenyuh, nglangut, melang-melung, kuwatir, trataban, kemrungsung, kejot, wedi, gila, kuciwa, melas; tumlawung.*
d. *suasana agung meneb, jinem, manembah, pasrah, hening*
e. *asmara, sengsem, marem, gemes, anyel.*

Dari seluruh situasi batin tokoh yang dipaparkan sangat tidak mungkin untuk dibuatkan tokoh wayang dengan *wanda* tertentu.

Hadirnya *wanda* wayang kulit bagi dalang yang memahami dan dapat menggunakan secara tepat akan sangat membantu dalam mengekspresikan suasana hati tokoh, sehingga keragaman *wanda* dari tokoh-tokoh wayang tertentu secara tidak langsung dapat menunjang keberhasilan pertunjukan wayang. Di dalam praktik pakeliran tidak mungkin seorang dalang mengganti dengan semena-mena tokoh wayang yang sedang dimainkan dengan tokoh wayang yang sarna tetapi dengan *wanda* lain untuk menyesuaikan dengan situasi batin tokoh kaitannya dengan peristiwa atau permasalahan didalam lakon, Dengan demikian fungsi *wanda* seharusnya mempertimbangkan aspek *mungguh.* Dewasa ini pada umumnya para dalang tidak lagi mendalam pengetahuannya tentang *wanda* wayang. Sehingga *wanda* wayang tidak mutlak dipertimbangan kehadirannya dalam pertunjukan, yang menjadi pertimbangan adalah enak dan tidak enaknya untuk dimainkan terutama untuk keperluan *sabet.* Di dalam pakeliran, keberhasilan pentas para dalang tidak semata-mata berdasar atas kemahirannya menampilkan beragam *wanda* wayang saja, tetapi sangat tergantung dari kemampuan mereka menggarap unsur-unsur pakeliran.

Disamping itu kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua dalang yang ada mempunyai wanda yang lengkap kecuali wayang milik keraton para bangsawan serta wayang milik orang-orang tertentu. Bagi penonton pada umumnya kepekaan mereka terhadap unsur perupaan wayang termasuk boneka dan macam *wanda*nya

tidak sepeka terhadap unsur garap pakeliran lainnya. Perlu dikemukakan juga bahwa wayang dengan berbagai wanda dan perwatakan serta gerakan yang dihasilkannya adalah merupakan salah satu unsur pakeliran. Sebagal produk karya seni rupa, wayang memang mampu berdiri sendiri seperti halnya musik (iringan), dan bahasa catur Akan tetapi ketika unsur *sabet*, *catur* dan iringan diintegrasikan ke dalarn *pakeliran* maka peranannya saling mendukung dan melengkapi, masing-masing tidak ada yang menonjol, dan harus merupakan suatu kesatuan yang utuh dan manunggal.

4. *Wanda* Wayang dan Ciri-cirinya

Macam-macam *wanda* wayang sebagai sarana atau *perabot pakeliran,* dapat ditinjau dari empat segi, yaitu:

1. *wanda* wayang kaitannya dengan *pathet,*
2. *wanda* wayang kaitannya dengan *sabet,*
3. *wanda* wayang kaitannya dengan *coreken,* dan
4. *wanda* wayang kaitannya dengan *sanggit lakon.*

Keempat unsur ini tidak dapat dipisah-pisahkan.(B. Suwarno, 1999).

Wanda wayang kaitannya dengan *pathet,* adalah *wanda-wanda* wayang yang hanya dapat ditampilkan pada *pathet* tertentu: *pathet nem, pathet sanga,* atau pada *pathet manyura.* Seberapa figur wayang yang sampai saat ini masih berlaku, yaitu Kresna, Wrekudara, dan Gatutkaca. Kresna, Wrekudara, dan Gatutkaca yang *disungging* dengan perawakan hitam, hanya dapat ditampilkan pada *pathet manyura,* sedangkan yang *disungging gembleng* atau perawakan perada, hanya dapat ditampilkan pada *pathet nem* dan *sanga.* Akan tetapi dari ketiga figur wayang tersebut, yang masih jelas penqqunaannya berkaitan dengan *pathet,* hanya tokoh Kresna. Pada *petnet nem,* figur Kresna yang digunakan adalah perawakan *gembleng* dengan wajah menunduk *(luruh)*, yaitu Kresna *wanda Rondhon* atau *Mangu.* Untuk *pathet sanga,* digunakan Kresna *gembleng* dengan wajah menengadah *(longok),* yaitu Kresna *wanda Gendreh.* Sumyar, atau *Jagong.* Adapun untuk *pathet manyura,* digunakan Kresna perawakan hitam *(cemeng)* dengan wajah menengadah *(longok)*, yaitu Kresna *wanda Surak* atau *Botoh.* (Soetarno, 1975).

Wanda wayang kaitannya dengan *sabet* adalah penampilan figur wayang yang dikaitkan dengan *cak sabet,* baik dalam suasana

jejer, adegan, berjalan, maupun *perangan.* Misalnya, Wrekudara *wanda Mimis* dan *Gurnat,* hanya tepat dignakan untuk perang. Wrekudara *wanda Lindhu ponon* hanya tepat digunakan untuk suasana *jejer* atau *adegan.* Baladewa *wanda Kaget* dan *Geger* hanya tepat digunakan untuk perang. Baladewa wanda *Jagong* dan Paripeksa hanya tepat digunakan untuk *suasana jejer atau* adegan. (Soetrisno, 1975: 4)

Wanda wayang kaitannya dengan *corekan,* adalah penamaan *wanda* wayang yang didasarkan pada pola sketsa dan busana. Sebagai contoh, Pragota yang menggunakan tutup kepala *kethu* dan busana bagian bawah *cothangan,* disebut Pragota *wanda Pocol.* Pragota yang menggunakan model rambut *gembel* dan berkain *rapekan,* disebut Pragota *wanda Bundhel.* Pragota yang memakai *irah-irahan* seperti *irah-irahan* raksasa Cakil dan berkain *repeken,* disebut Pragota *wanda Centhung.*

Wanda wayang kaitannya dengan *sanggit lakon,* adalah penggunaan figur wayang tertentu pada lakon khusus. Sebagai contoh, untuk melukiskan tokoh Rama yang mengembara di hutan Dandaka selama 14 tahun, yang deskripsinya dalam *Kekawin Ramayana* disebutkan: *ngulandara kawan-welas warsa, anglugas raga busana sarwa cerma, miwah anggegimbal rikma ini berarti* ngembara selama 14 tahun, berbusana lusuh dari kulit binatang, serta mengurai rambut), diciptakan wayang Rama baru *wanda undhung* dengan rambut terurai (14 ikalan, untuk menunjukkan angka tahun), tanpa atribut kesatria, busana bagian bawah *cothangan,* dan bercawat, mirip Wrekudara yang dibuat oleh Bambang Suwarno. Contoh lain, figur Duryudana dengan *irah-irahan* mahkota, ditampilkan dalam lakon *Kresna Duta,* untuk menunjukkan sikap Duryudana yang memegang teguh kekuasaan negara Hastina berikut Indraprasta beserta negara jajahannya (B. Suwarno, 1999)

Ciri-ciri wanda wayang, menurut I Kuntara Wirjamartara, berkaitan erat dengan deskripsi, mitologi, tipologi, dan karawitan *pakeliran.* Deskripsi adalah pencandraan atau narasi tentang diri tokoh wayang secara menyeluruh, meliputi: nama, karakter, kesaktian, bentuk tubuh, tata busana, dan tempat tinggal. Mitologi adalah ilmu tentang kesusastraan yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Tipologi adalah ilmu watak tentang pembagian manusia dalam golongan-golongan, menurut corak watak masing-masing. Adapun karawitan *pakeliran* meliputi: gendhing, suluk, tembang,

dhodhogan, dan *keprakan,* untuk mempertegas suasana batin tokoh dan/ atausituasi *pakeliran* dalam hubungannya dengan gerak-gerik wayang.

Deskripsi suatu tokoh wayang menimbulkan berbagai tafsir garap bentuk wayang pada setiap daerah. Misalnya, dalam memvisualisasi kan tokoh Antareja, yang dalam deskripsi diceritakan sebagai putra Dewi Nagagini, cucu Sang Hyang Anantaboga (dewa ular), masing-masing daerah mempunyai titik pandang tersendiri. Untuk gaya Yogyakarta, Antareja yang merupakan keturunan dewa ular itu divisualisasikan dalam bentuk *sunggingan* bersisik pada seluruh tubuhnya. Untuk gaya jawa Timuran, deskripsi tentang Antareja sebagai cucu dewa ular diwujudkan jika *krodha* berwajah ular dan berekor. Adapun untuk gaya Surakarta, hal tersebut cukup divisualisasikan dalam bentuk *sabet* wayang, yaitu Antareja jika berperang untuk menunjukkan kesaktiannya menyemburkan bisa ular. Meskipun demikian, Antareja pada ketiga gaya daerah tersebut sama-sama dilukiskan dalam bentuk *gagahan* dan berbusana *kastriyan.*

Mitologi suatu tokoh wayang dapat dipakai sebagai acuan untuk melukiskan kesamaan bentuk tubuh serta busananya. Misalnya, tokoh Wrekudara, yang dalam mitologi adalah putra Bathara Bayu, memiliki kesamaan bentuk dengan Bathara Bayu, yaitu bertubuh tinggi besar, mempunyai *pupuk mas,* berkuku *pancanaka,* dan berkain *poleng bang bintulu.* Demikian pula antara Wrekudara dan Dewa Ruci, yang merupakan guru sejatinya, rupa dan busananya digambarkan sama persis. Perbedaannya, Dewa Ruci dilukiskan dalam ukuran kecil.

Tipologi tokoh wayang satu dengan yang lain kadang-kadang memiliki kemiripan bentuk dan perwatakan. Oleh karena itu dalam visualisasinya juga ada kemiripan. Misalnya, tokoh Ramabargawa muda mempunyai tipe sama dengan Jagal Abilawa (Wrekudara ketika menyamar sebagai penyembelih ternak di Negara Wirata). Karena keduanya sama-sama bertipe kesatria gagah perkasa, berwatak keras, jujur, dan sakti, maka keduanya digambarkan dalam bentuk tubuh yang tinggi besar, mengurai rambut, raut muka dan tubuhnya sama-sama berwarna hitam. Perbedaannya, Ramabargawa tanpa *pupuk mas,* tanpa *kuku pancanaka,* berdahi lebar *(bathukan)*, bersumping *kembang kluwih,* berjanggut *wok,* dan berkain tidak *poleng;* sedangkan Jagal Abilawa memakai *pupuk mas,* berdahi *sinom,* memakai *kuku pancanaka,* bersumping *pudhak sinumpet,* berjanggut *semen kretepen,* dan berkain *poleng.*

Karawitan *pakeliran* sangat berpengaruh pada penampilan tokoh

wayang. Misalnya, untuk jejer Kahyangan dan Amarta digunakan *Ketawang Gendhing Kawit,* untuk jejer Alengka (Prabu Dasamuka) dan Hastina (Prabu Duryudana) digunakan *Ketawang Gendhing Kabor,* dan untuk raja yang lain digunakan *Ketawang Gendhing Karawitan.* Untuk mendukung suasana batin tokoh, digunakan gendhing-gendhing yang bersifat khusus. Misalnya, untuk mendukung sasana khusuk Begawan Ciptaning ketika bertapa di Gua Witaraga, digunakan gendhing *Ketawang Gendhing Jongkang;* untuk adegan susah dengan gendhing *Tlutur.*

Menurut Darman Gandadarsana, ciri-ciri *wanda* wayang dapat dilihat dari *coreken, kapangan, tatahan, bedhahan, sunggingan,* dan *gapitan. Coreken* gambar *wanda* wayang sangat menentukan keberhasilan penggambaran tokoh yang dimaksud. Misalnya Janaka *wanda Janggleng,* sejak dari wajah sampai dengan kaki harus mampu menunjukkan wanda yang dimaksud. Jika Arjuna *wanda Jonggleng yorekan* postur tubuhnya tegap, kesannya mirip dengan Arjuna *wanda Kinanthi* dan jika poster tubuhnya membungkuk akan mendekati Arjuna *wanda Gendreh.* Pergeseran *coreken* postur tubuh seperti ini akan merusak *wanda* yang dimaksud. Karena itu ketepatan *coreken* sangat diperlukan uhtuk melukiskan kesan-kesan*wanda* tertentu tokoh wayang kulit.

Kapangan adalah bentuk luar atau bodi wayang, yang dapat menentukan sifat visualisasi bentuk wayang yang digambarkan menurut proporsinya: gagah, halus, *gecul, kenes,* tangkas, licik, bayi, ramaja, tua, dan sebagainya. Misalnya, *kapangan* raksasa Cakil *wanda Kikik* mempunyai kesan yang lebih *trincing* (cekatan) dibanding dengan Cakil *wanda Panji. Kapangan* Wrekudara *wanda Lintang* yang digunakan untuk situasi peperangan akan lebih terkesan padat berisi daripada kapangan Wrekudara *wanda Lindhupanon* yang digunakan untuk situasi formal dalam suatu adegan. Dengan demikian Wrekudara *wanda Lintang* akan tampak lebih tangkas daripada Wrekudara *wanda Lindhupanon.*

Tatahan wayang sangat ditentukan oleh ukuran besar-kecil, karakter wayang bersangkutan, dan kelembutan pola *tatahan.* Misalnya, *tatahan* rambut raksasa Kumbakarna atau tokoh raksasa muda *(buta nom),* tidak tepat jika tatahan rambutnya *diserit* seperti Arjuna atau Sumbadra. Demikian juga rambut Arjuna atau Sumbadra tidak tepat jika ditatah *dhawungan* atau *gimbalan* seperti raksasa. Pola-pola *tatahan* wayang pada umumnya memiliki kesamaan, misalnya: *mas-masan* untuk perhiasan, *seritan* untuk rambut, *tratasan* dan *bubukan*

untuk membentuk garis, limaran untuk kain Arjuna dan tokoh-tokoh halus lainnya.

Bedhahan wayang sangat menentukan karakter tokoh karena berfokus pada ekspresi wajah tokoh wayang yang dilukiskan. Karena beraneka ragamnya tokoh wayang dengan berbagai karakter *wandanya,* masing-masing penatah mempunyai spesialisasi dalam hal *mbedhahi wayang.* Misalnya, Mlaya (Manggisan, Prambanan) terkenal *mbedhahi* Arjuna atau sejenis *liyepan,* Gandasuwirya (Jombor, Klaten) terkenal *mbedhahi thelengan* (Wrekudara, Antareja), Pringgosutoto (Nagasari, Boyolali) terkenal *mbedhahi* wayang *plelengan* (Dasamuka, Kangsa), Partoredjo (Kleco,urakarta) terkenal *mbedhahi* wayang *putren* (Banuwati, Sumbadra). Berkaitan dengan *bedhahan* wayang, Mujaka Jakaraharja berpendapat, bahwa wayang dikatakan baik jika unsur *bedhahannya* mampu mengekspresikan karakter tokoh tertentu. Sekalipun unsur yang lain seperti *kapangan, tatahan,* dan *sunggingan* baik, tetapi jika *bedhahan* tidak atau kurang sempurna,maka tidak dapat dikatakan wayang berkualitas baik.

Sunggingan atau pewarnaan wayang pada masing-masing daerah mempunyai ciri khas tersendiri. Wayang-wayang gaya Cirebon dan Kedu, pewarnaan wayangnya dominan warna merah. Pewarnaan wayang-wayang gaya Jawa Timuran komposisinya dominan menggunakan warna hijau dan biru. Menurut keterangan Suleman, komposisi warna wayang Jawa Timuran itu disebut *pereenom.* Adapun untuk wayang-wayang gaya Yogyakarta dan Surakarta, komposisi *sunggingannya* lebih bervariasi *(mancawarna).*

Gapitan wayang kulit pada dasarnya berfungsi memberikan kekuatan pada wayang yang bersangkutan serta sebagai tangkai pegangan. Tangkai penggapit wayang disebut *cempurit,* yang terdiri dari dua baqian: bagian bawah sebagai pegangan dan bagian atas sebagai penggapit. *Gapitan* sangat erat kaitannya dengan bentuk dan gerak wayang. Lekukan-lekukan *(luk-lukan) cempurit* pada pinggang, leher, telinga, dan bagian atas wayang, sangat besar pengaruhnya terhadap *coreken* wayang yang digapit. Jika lekukan pinggang terlalu ke bawah, maka wayang yang bersangkutan akan kelihatan kerdil *(kak-kong);* sebaliknya jika terlalu ke atas, kaki wayang bagian belakang akan kelihatan terangkat *(jinjit).* Di samping itu jika *luk-lukan cempurit tidak* tepat, maka keseimbangan wayang tidak akan tercapai dan untuk keperluan *sabet terasa* terganggu.

Dalam hal penggapitan wayang kulit, dikenal istilah *mecut, membat,* dan *nggebug. Mecut* yaitu suatu bentuk gerakan yang lentur seperti

mencambuk, membat yaitu suatu gerakan yang kenyal, sedangkan *nggebug* adalah suatu gerakan yang kaku. Berkaitan dengan itu, arman Gandadarsana berpendapat bahwa untuk wayang-wayang yang bermahkota seperti Kresna, Baladewa, dan figur kayon, *apitannya* mecut, sehingga kalau digetarkan ujungnya dapat bergerak dengan ringan. Untuk tokoh-tokoh satria bergelung seperti Wrekudara, Gatutkaca, dan Arjuna, *gapitannya membat,* sehinqqa jika digerakkan akan memunculkan kesan mantap. Untuk tokoh-tokoh wayang yang gerakannya cekatan dan lincah, seperti Cakil dan prajurifkera, *gapitannya nggebug,* sehingga tidak lentur jika digerakkan dalam ritme cepat. Untuk wayang- wayang yang berbentuk lebar, seperti *ampyak,* kereta, dan wayang- wayang binatang, *gapitannya* dibuat seimbang antara bagian depan dan belakang, sehingga dapat dengan mudah menghidupkan gerak sesuai dengan sifatnya. Di samping itu, semua bentuk *gapitan* harus *nyangga.* Artinya, *cempurit yang* dipakai harus sesuai dengan ukuran wayang, misalnya: *putren, bambangan, katongan, gagahan, danawa raton,* dan sebagainya.

E. Rangkuman

Tokoh-tokoh dalam wayang kulit purwa mempunyai karakter sendiri-sendiri. Karakter setiap tokoh tersebut diwujudkan dalam bentuk *wanda*. Jenis *wanda* di dalam pergelaran wayang kulit, antara lain: *guntur, lentreng, rangkung, bontit, lintang, lindu, kaget dan* lain-lainnya. *"Wanda",* memperlihatkan watak/karakter tokoh dalam suatu keadaan tertentu. Watak tokoh yang sedang mabok asmara tentu berbeda dengan wanda ketika sedang berperang.
Penerapan *'wanda'* atau 'citra' *(image)* pada wayang, sebagian besar ditentukan oleh:

a. Sudut muka/wajah wayang (lebih menunduk atau lebih menengadah),
b. Bentuk rupa wajah wayang
c. Bentuk badan wayang
d. Sudut badan wayang (lebih tegak atau lebih condong ke arah depan),
e. Warna wajah (hitam, putih, 'prada', biru, merah, atau warna lainnya).

Terciptanya *wanda-wanda* wayang termasuk *wanda* wayang baru karena banyaknya permintaan lakon yang bermacam-macam dari masyarakat, sehingga menuntut kreatifitas dalang untuk membuat tokoh-tokoh wayang yang *wanda*nya khusus, untuk memenuhi dan mendukung sajian pakeliran, seperti tokoh-tokoh wayang yang dibuat oleh para dalang di luar

keraton. Lahirnya *wanda-wanda* wayang di keraton maupun di luar keraton dimotivasi oleh aspek kreativitas, aspek politik, dan aspek ekonomi.

Hadirnya *wanda* wayang kulit bagi dalang yang memahami dan dapat menggunakan secara tepat akan sangat membantu dalam mengekspresikan suasana hati tokoh, sehingga keragaman *wanda* dari tokoh-tokoh wayang tertentu secara tidak langsung dapat menunjang keberhasilan pertunjukan wayang.

Macam-macam *wanda* wayang sebagai sarana atau *prabot keliran,* dapat ditinjau dari empat segi, yaitu: *wanda* wayang kaitannya dengan *pathet, wanda* wayang kaitannya dengan *sabet, wanda* wayang kaitannya dengan *coreken,* dan *wanda* wayang kaitannya dengan *sanggit lakon.* Keempat segi ini tidak dapat dipisah-pisahkan.

F. Latihan/Evaluasi

1. Sebutkan nama-nama jenis wanda dalam tokoh wayang kulit.
2. Jelaskan istilah-istilah dalam memberikan tangkai atau penggapitan wayang.
3. Jelaskan dengan singkat wanda wayang kaitannya dengan pathet
4. Jelaskan dengan singkat wanda wayang kaitannya dengan sabet.
5. Jelaskan dengan singkat *wanda* wayang kaitannya dengan *corekan*.
6. Jelaskan dengan singkat *wanda* wayang kaitannya dengan sanggit lakon.

G. Refleksi

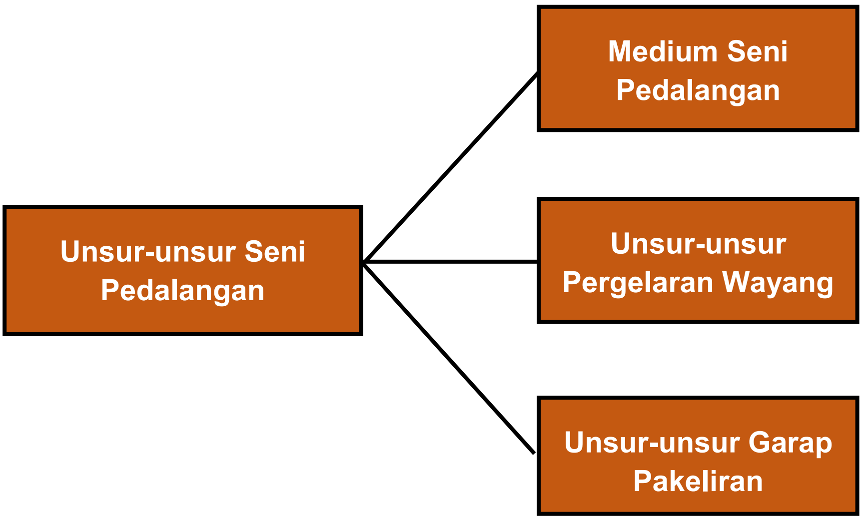
a. Manfaat apakah yang Anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?

b. Apakah menurut Anda unit pembelajaran ini benar-benar menambah wawasan mengenai jenis-jenis karakter wayang?

UNIT PEMBELAJARAN 2

UNSUR-UNSUR SENI PEDALANGAN

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti dan mempelajari unit pembelajaran 1 peserta diharapkan mampu:

a. Menjelaskan pengertian medium pedalangan
b. Menjelaskan unsur-unsur pergelaran wayang
c. Menjelaskan unsur-unsur garap pakeliran

Selama 6 minggu x 3 JP

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati

a. Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar tentang unsur-unsur pedalangan.
b. Mengidentifikasi lakon-lakon wayang

2. Menanya

a. Mendiskusikan unsur-unsur pedalangan.
b. Mendiskusikan lakon-lakon wayang.

3. Mengeksplorasi

Mengiventarisasi unsur-unsur pedalangan.

4. Mengasosiasi

a. Membandingkan unsur-unsur pedalangan.
b. Membandingkan lakon-lakon wayang

5. Mengkomunikasikan

Membuat laporan unsur-unsur pedalangan.

D. Materi

1. Medium Seni Pedalangan

Seperti halnya seni pertunjukan lainnya, seni pedalangan tidak lepas dari bahan buku yang berupa *soft material* atau materi non fisik sebagai bahan dasar untuk digarap, yang dalam istilah seni pertunjukan lazim disebut medium. Istilah "medium", menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai ukuran sedang, dapat pula diartikan sebagai alat untuk mengalihkan atau rnencapai sesuatu, juga disamakan dengan kata "media" yang diartikan alat atau alat komunikasi (Alwi, dkk, 2001: 727), Secara khusus dalam seni pertunjukan, menurut pendapat Humardani yang dikutip oleh Bambang Murtiyoso, bahwa "medium" adalah bahan baku yang digarap. Jadi medium di dalam seni pertunjukan merupakan bahan yang mutlak harus ada, jika tidak ada bahan itu maka dalang tidak dapat berbuat apa-apa. Seni karawitan memiliki medium tunggal yakni suara. Seni tari memilikl medium tunggal berupa gerak. Seni

pedalangan agak berbeda dengan seni pertunjukan lainnya, karena memiliki medium lebih dari satu atau ganda, Adapun yang dimaksud bahan baku dalam seni pedalangan itu wujudnya adalah. bahasa, suara, rupa, dan gerak (Murtiyoso, 1981: 1).

Medium itu diolah oleh seniman dalang dalam wujud wacana wayang, narasi ataupun deskripsi adegan, vokal dalang, gerak wayang, iringan pakeliran berupa *karawitan, suluk, dodogan* dan *keprakan* sebagai pendukung pertunjukan wayang.

a. Ragam medium pedalangan

Seni pedalangan memiliki empat macam medium yang berupa: (1) bahasa, (2) suara, (3) gerak, dan (4) rupa. Medium rupa yang terdiri atas garis, warna, bentuk, dan tekstur. Masing-masing medium ini dalam penerapannya tidak dapat dipisah-pisahkan. Di antara medium satu dan lainnya saling berkait dan saling mendukung menjadi suatu kesatuan yang membentuk pertunjukan wayang secara utuh, Selanjutnya masing-masing medium pedalangan ini diuraikan secara rinci sebagai berlkut.

1) **Bahasa** merupakan bahan baku yang digarap sebagai media ungkap dalam wujud wacana dan vokal dalang. Wacana dalang yang dalam dunia pedalangan biasa disebut dengan *basa pedalangan,* yaitu bahasa Jawa yang digunakan khusus dalam seni pedalangan, Pengertian “basa” atau "bahasa" di sini bukan bahasa dalam arti linguistik, tetapi bahasa sebagai media ungkap kesenian yang mampu memberikan kesan estetis, serta sebagai sarana komunikasi dengan penonton. Di dalam seni pedalangan ungkapan melalui bahasa ini dapat berupa deskripsi atau narasi *(janturan, pocapan),* dan dialog *(ginem)* ataupun monolog *(ngudarasa)* tokoh wayang. Selain itu bahasa juga digunakan sebagai - media ungkap vokal dalang dalam bentuk *cakapan sulukan dan kombangan.*

2) **Suara** adalah bahan baku yang digarap sebagai sarana ungkap, baik wacana, vokal dalang, maupun karawitan pakeliran. Ungkapan wacana dalam pedalangan tidak sekedar ungkapan bahasa sebagai sarana komunikasi akan tetapi ungkapan wacana itu harus mengacu pada karakter, dan suasana tokoh wayang. Dalam hal ini pengolahan suara sangat menentukan keberhasilan sajian wacana wayang, dengan pengolahan suara yang tepat akan mernperjelas pebedaan wujud karakter dan suasana tiap-tiap tokoh. Selain itu vokal dalang juga memerlukan lagu yang merupakan hasil

pengolahan suara dalang, dengan lagu vokal akan mendukung tampilan suasana tokoh maupun adegan tertentu. Disisi lain karawitan pakeliran juga merupakan hasil olahan suara yang berupa ungkapan tembang dan gending. Dengan demikian, suara merupakan bahan yang mutlak harus ada, tanpa ada suara, dalang tidak dapat mengungkapkan kesan estetik melalui suara wacana wayang, vokal, maupun tembang dan gending-gending yang diperlukan.

3) **Gerak** sebagai bahan baku yang diolah akan dipakai sebagai media ekspresi gerak wayang. Salah satu tugas seorang dalang adalah menghidupkan tampilan wayang lewat ekspresi gerak. Penampilan gerak wayang tidak sekedar gerak dalam arti *obah (moving)* melainkan gerakan yang ekspresif, berkesan hidup dan sesuai dengan karakter wayang yang tampil. Oleh karena itu dalang dalam menggerakkan wayang harus menguasai tehnik-tehnik dasar menggerakkan wayang di antaranya meliputi bentuk, volume, intonasi, tempo, dan kesesuaian dengan Iringan. Dengan mengolah gerak melalui bentuk dan penampilan wayang, akan menimbulkan kesan estetik lewat gerak yang nampak hidup. Oleh karena itu gerak merupakan salah satu medium pokok yang mutlak harus ada dalam seni pedalangan. Tanpa gerak dalang tidak dapat mengungkapkan kesan keindahan yang menghidupkan boneka wayang .

4) **Rupa** adalah bahan baku yang diolah sebagai sarana ungkap wujud wayang, Rupa dalam hal ini mencakup tampilan bentuk, warna, dan karakter. Boneka wayang pada hakikatnya merupakan pengolahan garis-garis yang disebut *corekan,* dari corekan itulah terbentuk wujud dan karakter wayang. Di dalam pedalangan tradisi Jawa, penampilan tokoh wayang dalam suatu sajian pakeliran tidak sekedar menampilkan wayang sesuai dengan wujud wayang dan namanya saja, tetapi perlu mempertimbangkan suasana adegan. Suasana tokoh, dan karakternya. Oleh karena itu pada umumnya tokoh-tokoh wayang tertentu yang dianggap mempunyai peran penting, satu tokoh dibuat lebih dari satu, masing-masing mempunyai perbedaan khas yang disebut *wanda* (meskipun relatif dan berbeda). Misalnya, tokoh Arjuna mempunyai *wanda: jimat, kinanthi, pengasih, pengawe, muntap, brongsong,* dan sebagainya. Tokoh Kresna terdiri atas *wonda:*

rondhon, gendreh, botoh, mawur, surak, Suatu contoh dalam lakon Karna Tandhing, pada saat Arjuna perang tanding dengan Karna, bagi dalang yang memperhatikan w*onda* wayang, tidak mungkin menggunakan Arjuna *wonda kinanthi,* 'melainkan *wondo muntap,* karena sedang dalam *suasana greget* atau marah. Begitu pula Kresna pada saat menjadi kusir Arjuna, tentunya menggunakan Kresna *wonda botoh* atau *surak,* tidak mungkin menggunakan Kresna *wonda rondhon. K*arena suasana perang maka Kresna mesthi bersikap lincah, trampil, dan berwibawa (itupun bergantung pada ketersediaan wayang dan kesukaan dalang). Dalam hal ini pengolahan medium rupa menjadi sangat penting. Jadi rupa juga merupakan medium yang mutlak harus ada karena berhubungan dengan karakter wayang yang ditampilkan dalam lakon, Dengan melihat wujud wayang itulah dalang dapat berekpresi sesuai tokoh yang bersangkutan.

b. Bentuk Olahan Medium

Apabila dilihat dari bentuknya terutama dalam sajian pekeliran, medium pedalangan dapat diolah menjadi bentuk-bentuk ungkapan sebagai berikut.

1) Wacana; pertunjukan wayang pada hakikatnya adalah seni tutur, oleh sebab itu peran bahasa sangat dominan dalam pertunjukan wayang. Bahasa dalam hal ini diolah dalam wujud wacana wayang (dialog ataupun monolog) dan wacana dalang yang berupa narasi ataupun deskripsi suatu adegan, dipadukan dengan medium suara. Wacana merupakan hasil perpaduan antara medium bahasa dan suara, hingga menghasilkan wacana estetik yang sesuai dengan karakter dan suasana wayang, serta suasana adegan yang berlangsung.

2) Lagu, sebagai salah satu ciri pertunjukan wayang adalah *suluk* atau vocal dalang. Kehadiran medium bahasa dan suara dalam hal ini diolah berupa *suluk* dan iringan gending-gending sebagai pendukung suasana peristiwa dalam pertunjukan. Misalnya lagu *suluk Pathet Nen Ageng* menimbulkan kesan *regu'* atau *mrabu, lagu suluk Ada-ada Girisa* menghasilkan kesan *greget*, lagu *suluk Tlutur* menimbulkan kesan sedih, Selain *suluk, lagu* ini dapat berupa tembang atau gending baik yang secara langsung mendukung suasana adegan, maupun yang hadir sebagai isian hiburan semata.

3) Penampilan wayang dalam pedalangan. Penampilan wayang merupakan hasil pengolahan medium gerak yang dibentuk menjadi berbagai vokabuler gerak, ini untuk mendukung kesan estetis gerak wayang, untuk itu perlu didukung oleh olahan medium suara berupa iringan karawitan atau gending. Selain itu penampilan wayang ini juga sangat dipengaruhi oleh wujud wayang. Oleh karena itu medium rupa sangat berperan. Jadi penampilan wayang bukan hanya semata-rnata karena bentuk formulasi gerak wayang, tetapi juga didukung oleh medium lain yakni suara dan rupa.

c. Fungsi medium pokok pedalangan

Fungsi medium pokok pedalangan dapat dibagi dua, yakni fungsi tehnik dan fungsi estetik.

1) Fungsi Tehnik medium merupakan sarana ungkapan non fisik untuk mengekspresikan ide-ide melalui bentuk wacana vokal dalang, gerak wayang, dan karawitan pakeliran.

2) Fungsi Estetik medium merupakan bahan baku yang digarap untuk mendukung suasana adegan atau peristiwa sesuai dengan kepentingan suasana adegan, suasana tokoh dan karakter wayang.

2. Unsur-unsur Pergelaran Wayang

Dalam suatu pertunjukan wayang kulit nilai estetis sangat diperlukan kehadirannya, sebab estetika dalam pergeralan wayang sangat menentukan keberhasilan seniman dalang. Bermutu atau tidaknya sajian *pakeliran* wayang sangat ditentukan oleh unsur-unsur estetis dan unsur-unsur keindahan. Itu dapat dihadirkan lewat unsur-unsur pergelaran wayang yang terdiri atas para pelaku wayang atau pelaksana *(dalang, pengrawit, pesindhen, penggerong)* dan peralatan pergelaran (wayang kulit, *kelir, gedebog,* kotak wayang, *keprak, cempala, blencong, gamelan)* maupun tempat pertunjukan wayang (panggung).

Unsur-unsur keindahan dalam pakeliran itulah yang akan memberikan bobot pergelaran wayang itu bermutu. Sebuah karya seni yang baik selalu bermaksud menyampaikan pesan kepada penghayatnya, yakni pembaca penonton. Demikian pula dalam pergelaran wayang ingin selalu menyampaikan pesan yang berupa nilai-nilai dan isi lakon yang disampaikan oleh dalang. Dapat sampai atau tidak sangat tergantung pada kemampuan dalang dalam menggarap unsur-unsur *pakeliran*.

Keindahan pedalangan itu sangat tergantung kepada para pelaksana pertunjukan wayang beserta perabotnya selama itu juga seberapa jauh para pelaksana terutama dalang dalam menggarap unsur-unsur pakeliran secara utuh dan satu sama lain saling mendukung sehingga mewujudkan suatu kesatuan yang kental *(manunggal).* Unsur-unsur pergelaran wayang terdiri atas para pelaksana *(dalang, pesindhen,pengrawit, penggerong)* dan peralatan.

a. Pelaksana

Dalam pergelaran wayang kulit unsur para pelakunya adalah *dalang, pesindhen (swarawati), pengrawit* (musisi) dan *penggerong.* Penjelasan para pelaksana pergelaran wayang itu adalah sebagai berikut:

1) Dalang

Banyak para ahli baik dalam maupun luar negeri yang mengartikan tentang kata “dalang“. Ada yang mengartikan Dalang adalah bentukan kata *Da* dari *weda, lang* dari kata *wulang* (member) pelajaran. Jadi Dalang adalah seorang yang memberikan pelajaran (*wulang*) tentang *weda*. *Weda* disini adalah ajaran dan tuntunan tentang budi pekerti luhur yang menggunakan media pertunjukan wayang. Pengertian kata Dalang yang mengartikan *Weda* dan *Wulang* ini dapat dimengerti dan dipahami, sebab pada kenyataannya seorang dalang dalam mempertunjukkan (pergelaran) memaparkan cerita. Lakon apapun pasti berisi tentang pergumulan antara tokoh jahat dengan tokoh baik yang diakhiri dengan kemenangan tokoh baik. Jadi letak wulangnya berada pada kemenangan pada pihak tokoh yang baik. Walaupun pihak yang jahat, mengambil contoh tokoh Rahwana memiliki kesaktian yang dasyat bahkan mati sehari tujuh kali bisa hidup lagi, namun ahkirnya mati oleh seorang ksatria yaitu Ramawijaya.

Ajaran keluhuran budi (weda) terletak pada sikap Prabu Ramawijaya yang telah berkali-kali mengingatkan kepada Rahwana, tentang kejahatannya agar di akhiri, dengan cara baik-baik namun tidak digubris dan akhirnya Rahwana menemui ajalnya dalam peperangan. Bagi Dalang yang lengkap dalam penyajian pergelarannya selalu diakhiri dengan beksan wayang golek, yang artinya sebuah *sasmita* agar para penonton *nggolekana* (carilah) isi pada pergelaran

wayang tersebut, khususnya tentang *wulangan* (pelajaran) yang dapat dipetik. Hal yang baik dijadikan suri tauladan dan yang tidak baik agar dihindari supaya bisa menjalani hidup dengan selamat, tentram bahagia dunia dan akherat.

a) Bekal Dalang (*Sanguning* Dalang)

Seorang yang mendapat predikat Dalang dari masyarakat adalah orang yang benar-benar memiliki kelebihan yang harus disyukuri, sebab tidak banyak orang yang memiliki kompetensi sebagai seorang dalang. Dalang adalah orang yang cerdas, pandai, kreatif, berpengetahuan dan berwawasan luas.

Untuk mendapatkan predikat “Dalang” seorang calon dalang peserta didik harus memiliki bekal (*sangu*) agar dalam menjalankan tugas-tugas dalang baik di panggung maupun di masyarakat benar-benar memncerminkan pribadi seorang dalang yang diakui oleh masyarakat.

Sanguning dalang menurut seorang dalang yang kondang dan mumpuni yaitu Ki Narta Sabda di bagi menjadi:

(1) Gendhung

(2) Gendheng

(3) Gending

(4) Gandhang

(5) Gendheng

(6) Gendhong

(7) Gandheng

Gendhung adalah sikap percaya diri (*kendel)* berani dan penuh tanggungjawab. Jadi seorang dalang harus memiliki sikap percaya diri yang kuat (tetapi tidak over) tidak rendah diri. Seorang dalang ketika melaksanakan pementasan dimanapun, kapanpun, pada acara apapun harus siap tidak boleh menolak. Pentas di desa, kota, istana harus konsisten, tidak boleh membeda-bedakan. Misalnya kalau pentas di istana dalang agak grogi, minder. Tetapi kalau pentas di desa sangat bagus penuh gairah dan berani. Ini tidak boleh. Mestinya pentas di

istana/kraton justru dalang menunjukkan kemampuan yang makBimal di dasari dengan kepercayaan diri yang kuat sehingga dapat mengekspresikan seni pedalangan yang bagus. Walaupun yang menonton para pejabat tinggi. Pada dasarnya seorang dalang adalah seorang yang menjadi *sentral figure* yang mumpuni yang diharapkan mampu memberikan tontonan sebagai tuntunan sekaligus memberikan hiburan yang sehat dan segar.

Gendheng yang adalah ketika seorang dalang menjalankan tugas mendalang harus benar-benar larut atau menyatu dengan peristiwa dan suasana yang di bangun. Misalnya dalang menginginkan suasana yang sedih, seorang dalang harus mencerminkan orang yang sedih sehingga ekspresi yang muncul adalah aksen suara yang sedih, gerakan yang sedih, iringan yang sedih, sehingga para penonton pun larut dalam suasana yang sedih sampai menangis. Kemudian dengan tempo yang cepat dalang merubah ke suasana yang mencekam, marah. Hal ini tidak bisa diujudkan apabila dalang tidak memiliki bekal *nggendheng. Nggendheng* adalah perilaku atau sikap seperti orang *gendheng* atau gila (bukan sakit jiwa). Orang gila sikapnya tidak terkontrol/ tidak sadar, menangis, ketawa sendiri, bicara sendiri atau marah. Begitulah orang gila. Tetapi kalau *nggendheng*nya dalang, walaupun melakukan hal yang sepertinya sama dengan orang gila, tetapi tetap terkontrol dan terkendali dengan sadar. Bahwa itu semua terjadi karena memang dibuat demikian.

Gendhing, walaupun dalang bukan seorang praktisi *gendhing* minimal tahu tentang *gendhing. Gendhing* disini memiliki dua pengertian yaitu:

(1) *Gendhing* iringan pedalangan

(2) *Gendhing* arti *kiyasan*

Gendhing iringan pedalangan yang dimaksud adalah dalang memiliki *sangu*/bekal gendhing. Dalang setidak-tidaknya tahu tentang jenis-jenis *gendhing* yang dipakai dalam iringan pedalangan, sehingga ketika dalang

membutuhkan iringan adegan atau *jejeran* bisa memilih secara tepat *gendhing* apa yang dibutuhkan.

Ada beberapa jenis atau bentuk *gendhing* yang dipakai pada iringan pedalangan antara lain.

(1) Gendhing Playon

(2) Gendhing Srepek

(3) Gendhing Ayak-ayak

(4) Gendging Ketawang

(5) Gendhing Ladrang

(6) Gendhing Lancaran

(7) Gendhing Candra

(8) Gendhing Bubaran

(9) Gendhing Sampak

(10) Gendhing Dolanan

Kalau dalang tahu tentang bentuk *gendhing Playon*, maka ketika memberikan *sasmita* yang berupa *dhodhogan* atau *keprakan* minta *playon*, menghentikan (*nyuwuk*), *sesegan* dll, dalang tidak akan keliru dimana tempat yang harus di *gedhog*. Sebab didalam struktur *gendhing playon* tidak disembarang tempat dapat di *gedhog (suwuk*) oleh dalang.

Begitu pula pada bentuk-bentuk *gendhing* yang lain seperti *gendhing ladrang, lancaran, candra.* Hal tersebut memiliki spesifikasi tersendiri tentang letak *dhodhogan*nya.

Gendhing dalam arti kiyasan adalah sebuah bentuk kesepakatan antara dalang dengan pengguna jasa (penanggap) secara rinci dan jelas mengenai bulan hari dan tanggal pementasan, ketentuan biaya, transportasi, akomodasi. Jadi pembicaraan kedua belah pihak di laukan secara gamblang. Tidak ada hal hal yang belum jelas atau meragukan agar dalam pelaksanaan pementasan berjalan sebagai mana mestinya.

Sesuai dengan kesepakatan yang telah di sepakati bersama oleh kedua belah pihak agar pada pelak

sanaan pentas tidak ada hal hal yang merugikan dan tdak ada rasa kecewa (*grundelan).*

Gandhang adalah kwalitas suara dalang sangat bagus. Bagus untuk *keprakan, suluk,* bagus untuk keperluan *antawacana.* Seorang dalang sebaiknya memiliki suara yang *gandhang*, tidak *grenang-greneng* (bersuara tidak jelas), untuk menyuarakan berbagai jenis suara wayang agar bisa terdengar dengan enak dan jelas, untuk penyuaraaan vokal (*suluk*) juga terdengar dengan *gandhang* tidak cekak, putus-putus, cemeng atau bindeng. Untuk mendapatkan suara yang gandhang, seorang dalang harus melakukan latihan dengan serius dengan tahapan-tahapan belajar vocal yang benar, sehingga ketika melakukan pentas wayang memperoleh suara yang gandhang, lebih-lebih didukung dengan sound system yang baik maka akan menghasilkan suara yang gandhang dan memuaskan.

Gendheng adalah atap rumah yang terbuat dari tanah yang berfungsi untuk berteduh dari hujan dan panasnya matahari. Jadi yang dimaksud gendheng disini adalah seorang dalang disamping memiliki kompetensi seni pedalangan juga diharapkan mampu berfungsi sebagi pelindung, pengayom, khususnya bagi para pendukung pentas dan keluarganya juga masyarakat pendukungnya. Terlebih ketika menjalankan pementasan, apabila sang dalang memiliki jiwa pengayom *(gendheng)* jika ada pendukungnya yang salah (*penabuh, sinden*) dalam melaksanakan tugas, maka sang dalang akan menutupi kesalahan dengan arahan-arahan yang bijaksana, sehingga yang melakukan kesalahan pada pentas tersebut tidak menanggung malu, sebab ada seoarang dalang ketika tim pengiring dalam pentas salah/keliru dalam memainkan iringan secara spontan dalang marah bahkan kesalahan tersebut dijadikan bahan banyolan, olok-olokan yang tidak menyinggung perasaan si pengiring yang melakukan kesalahan, sehingga merasa dipermalukan didepan penonton. Sikap dalang tersebut belum atau tidak memiliki sikap *nggendeng* yang senantiasa menjadi pelindung ketika hujan dan peneduh ketika terkena panas matahari.

Pengertian *nggendhong* disini adalah membawa sesuatu benda dengan tali pengikat ditaruh pada punggung. Jadi yang dimaksud *nggendhong* adalah seorang dalang diharapkan mampu menjadi sosok pemimpin yang berjiwa pembimbing, mengasuh dan mendidik yang melindungi kepada kru dan sanak keluarga, khususnya kepada para pendukung dalang. Mampu membimbing dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang pemalu menjadi berani, dari yang belum kompak menjadi kompak yang pada akhirnya dalang mampu membawa mereka dari tampilan yang biasa-biasa saja menjadikan para pendukung yang baik, kompak dan rukun sehingga mereka merasa terangkat derajatnya.

Gandheng mengandung arti sambung atau berhubungan. Jadi yang dimaksud *gandheng* disini adalah seorang dalang senantiasa memiliki kepiawaian dalam berkomunikasi atau berhubungan (*gandheng*) dengan pihak manapun. Seorang dalang memiliki banyak teman, relasi, kenalan sehingga ketika dalang menginginkan sebuah mitra kerja untuk mengembangkan seni pedalangan akan sangat membantu. Pada dasarnya dalang pada produk pentasnya merupakan jasa seni pertunjukkan. Apabila seorang dalang banyak memiliki mitra kerja maka dalang tersebut tidak akan sepi peminat. Lebih-lebih produk seni pertunjukkan seni pedalangannya baik memenuhi standart dan didukung oleh menajemen yang baik serta bekerja sama dengan relasi atau mitra kerja yang baik maka hasilnya akanlebih baik. Berbeda dengan dalang yang tidak memiliki kemampuan untuk bermitra, atau dalam kata lain dalang pasif *(njagakke*) pengundang maka yang terjadi adalah jarang pentas atau sepi pengundang.

b) Syarat–syarat menjadi dalang

Ada beberapa syarat untuk bisa mendalang dan menjadi dalang antara lain:

(1) Sehat jasmani dan Rokhani

(2) Tidak buta nada

(3) Daya ingat yang baik

(4) Cerdas dan kreatif

(5) Keberanian/tidak pemalu

(6) Rajin/tidak pemalas

(7) Memiliki jiwa seni

(8) Mudah bergaul

Untuk bisa menjadi dalang tidak harus memiliki postur tubuh yang tampan, bagus rupawan atau cantik tetapi yang dimaksud sehat jasmani disini adalah memiliki kemampuan vocal yang baik. Dalam hal ini mampu menyuarakan vocal (a,I,u, u, e, o) dengan jelas, tidak bindheng (suara hidung) dan tidak gagu atau cedhal. Seorang calon dalang harus memiliki daya pendengaran yang peka, sehingga mudah dalam menyesuaikan suara-suara nada musik (gamelan). Disamping itu dalang harus memiliki daya penglihatan yang baik (normal) sehinggga dapat membedakan bentuk wayang satu denga yang lainya, juga tidak buta warna, sebab dalam pedalangan warna memiliki makna yang berbeda-beda. Dalang harus memilki kesehatan yang prima karena pada umumnya dalang pementasan menggunakan waktu yang cukup panjang, maka dituntut stamina fisik yang bagus. Dalang harus bebas dari penyakit paru-paru, jantung, dan ginjal karena semuanya berpengaruh langsung pada kebutuhan seni pedalangan.

Seorang dalang harus sehat rokhaninya. Walaupun dalang dalam pementasan bisa bertingkah seperti orang gila (*gendheng*) tetapi dalang tidak *gendheng* atau gila. Kadang-kadang dalang dianggap orang gila yaitu bicara sendiri dijawab sendiri, didebat sendiri, tetapi perlu dicermati bahwa dalang memiliki tujuan dan penyelesaian dalam pembicaraannya dan menggunakan wayang untuk penyelesaian tersebut.. Sedangkan orang gila beneran pembicaraanya ngelantur tak terkendali. Namun yang perlu di waspadai adalah penggunaan sikap keinginantauan yang tak terkendali. Pada sikap ini terutama tentang filsafat wayang, kadang-kadang dapat mengakibatkan gangguan mental. Oleh sebab itu para siswa (calon dalang) perlu hati-hati ketika memasuki ranah filsafat wayang perlu mengukur kemampuan diri

dan ada guru pendamping yang telah mampu menguasai materi.

Untuk menjadi dalang yang baik seorang siswa harus memiliki daya dengar yang baik/peka dan dapat menyesuaikan dengan suara nada yang dilantunkan. Tidak boleh minir/fals sedikitpun, walaupun suatu saat harus mampu memiringkan nada. Dalang pada pentasnya membelakangi gender (gamelan), sehingga dalang harus memiliki daya tangkap yang peka terhadap tinggi-rendahnya nada gender yang dibutuhkan. Lebih-lebih penyuaraan nada pelog, nada pelog barang dengan pelog bem memiliki perbedaan nada yang sangat tipis, sehingga apabila dalang tidak memiliki kepekaan nada yang tepat akan terjadi penyuaraan nada minir atau fals. Cara mengatasinya mudah yaitu selalu membiasakan menyuarakan nada-nada gamelan dan berlatih secara terus menerus.

Seorang dalang harus memiliki daya ingat yang baik tidak boleh mudah lupa. Sebab seorang dalang banyak sekali yang harus diingat. Dalang harus mampu mengingat bentuk-bentuk wayang sesuai dengan nama, jenis suara, negara, silsilah wayang dan masih banyak yang lain. Dalam satu lakon yang dipentaskan, dalang harus mengingat nama tokoh-tokoh yang dipentaskan, mengingat negara, pokok masalah yang diceritakan. Apabila seorang dalang tidak baik daya ingatnya akan terjadi kerusakan pentas dan akhirnya akan menjadi bahan ejekan orang. Seperti ketika dalang menyebutkan asal negara tokoh wayang baku misalnya saja Raden Werkudara bukan dari Jadipati atau Munggul Pawinang. Cara untuk mengatasi ketidak ingatan perlu adanya catatan-catatan bagi para dalang pemula.

Untuk menjadi dalang yang baik dibutuhkan pikiran cerdas dan kreatif, sebab seorang dalang dalam menjalankan tugas memaparkan sebuah lakon yang berisi problematika kehidupan manusia. Di dalam lakon terdapat tokoh-tokoh wayang (manusia) yang memiliki watak dan karakter yang bermacam-macam. Didalam lakon terjadi permasalahan-permasalahan yang mengakibatkan terjadinya konflik antara tokoh jahat

dengan tokoh baik. Hal ini harus diselesaikan dengan baik, logis-lugas, dan transparan oleh dalang itu sendiri, maka dibutuhkan pemikiran yang cerdas dengan didasari berbagai macam ilmu (hukum, sosial, budaya) sehingga tampilan pergelaran tersebut sangat menarik untuk dinikmati karena kwalitas pertunjukkan tersebut. Disamping enak ditonton juga penuh dengan muatan-muatan local yang berisi pencerahan, pendidikan dan filosofi kehidupan yang disajikan oleh dalang yang cerdas dan kreatif.

Keberanian menjadi modal pokok bagi seorang dalang. Ketika dalang menjalankan pentasnya ditonton oleh banyak orang bahkan bisa ribuan orang, kalau tidak memiliki keberanian niscaya tak akan sukses.

Untuk mendapatkan keberanian calon-calon dalang perlu banyak bergaul, berlatih secara rutin dan serius. Dalang harus banyak bergaul dengan siapapun baik dengan para politikus, sesama seniman, wartawan maupun masyarakat, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian untuk menghadapi publik (penonton) sehingga ketika melakukan pementasan (ndalang) di manapun baik di Keraton atau dilingkungan kampus tidak akan grogi, minder ataupun takut untuk melakukan kritikan-kritikan segar ataupun mbanyol yang menghibur dengan tampilan yang menarik. Selain itu dalang harus banyak melakukan latihan-latihan, lebih-lebih apabila akan menampilkan materi-materi yang baru atau lakon yang belum pernah dipentaskan ataupun garapan gendhing-gendhing baru, semua harus dilakukan dengan latihan yang serius sehingga hasinya akan lebih baik dan memuaskan.

Sikap perilaku rajin sangat dibutuhkan oleh seorang dalang. Dalang yang rajin pasti hasil pentasnya akan lebih bagus dibandingkan dengan dalang yang tidak rajin. Untuk menjadi dalang yang baik dan berbobot diperlukan sikap yang rajin yaitu: rajin berlatih, rajin membaca, rajin sembahyang, rajin bergaul. Dari perilaku yang rajin tersebut akan menghasilkan penampilan yang rapi, tertata, kompak dan menarik. Dalang yang rajin membaca dan rajin berlatih pada kanda carita goro-goro

misalnya, hasilnya pasti akan lebih baik karena hafal susunan sastranya, lancar pengucapannya, jelas artikulasinya, sehingga greget serengnya bisa terbangun dengan bagus. Begitu pula rajin berlatih cepeng sabet, maka hasil sabetanya akan kelihatan trampil, bersih dan kompak dengan pengiringnya, serta gerak-gerak wayang akan nampak seperti hidup, di dalam adegan perangpun akan terasa mantap.

Seni adalah indah, menurut Ki Narta Sabda indah itu ada dua macam:

(1) Indah lahir

(2) Indah batin

Indah lahir yaitu sesuatu yang dapat dinikmati keindahannya secara indriawi. Yaitu indah dilihat dan indah didengar. Indah dilihat misalnya: cara berpakaian, penataan panggung, penataan simpingan dll. Indah didengar misalnya, sulukan dalang yang larasnya pleng, luk lagunya sesuai dengan suasana, suara sindenan yang bagus, isi syairnya menyejukkan hati. Jadi seorang dalang yang memiliki jiwa seni yang tinggi, tidak mau dalam menampilkan suatu sajian atau pertunjukkan hanya asal-asalan, tetapi selalu ditampilkan suatu sajian yang tertata rapi dan bagus, sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Begitu pula dalam sajian vokal, dalang akan selalu menyajikan vokal-vokal yang bagus, berisi, dan berbobot sehingga indah didengar, enak dirasakan dan syair-syairnya dapat menjadi siraman rokhani yang menyejukkan. Inilah keindahan batin. Seorang dalang hendaknya senantiasa menampilkan sajian-sajian pentas yang semuanya dijiwai oleh sentuhan seni, mulai dari tampilan diri harus berpenampilan yang bagus dari segi keharmonisan antara warna pakaian dangan ukuran yang pas, pemakaian yang benar, tidak berpenampilan kumuh, norak dan ceroboh.

Cara untuk memiliki jiwa seni hendaknya para peserta didik (calon dalang) banyak belajar dan bergaul dengan para tokoh-tokoh seniman yang sudah diakui oleh masyarakat, seniman-seniman kondang yang menurut umum pantas menjadi tauladan. Seorang dalang dalam

menjalankan tugasnya (*ndalang*) ditonton oleh berbagai lapisan masyarakat, ada pejabat, pedagang, dosen, mahasiswa, pelajar bahkan anak-anak, remaja dan tukang becak yang semuanya membutuhkan sajian dalang yang baik, dari sabetnya, ceritanya dan humor-humor yang disajikan sehingga sesuai dan cocok dengan harapan mereka. Untuk memenuhi tuntutan itu seorang dalang akan mendapatkan kesulitan ketika dalang tidak bergaul denngan mereka yang berbeda latar belakangnya. Ketika seorang dalang memiliki sifat-sifat yang mudah bergaul dan melakukan komunikasi untuk mengetahui problem-problem yang dihadapi oleh mereka, maka apa yang disajikan dalang dalam pementasannya akan terjalin sinergi dengan penonton sehingga akan terjadi suatu sajian yang komunikatif dan menarik. Seorang dalang tidak boleh memiliki sikap yang tertutup apalagi sombong, sebab kadangkala terjadi seorang dalang yang mestinya masih bisa naik reputasinya dan prestasinya terpaksa terhambat karena sikap yang kurang menguntungkan, misalnya karena merasa sudah mendapatkan pengakuan dimasyarakat lalu berubah perilaku, yang semula berperilaku gapyak, sumeh sering bersendau gurau, tiba-tiba menjadi seorang yang pendiam, ingin dihormati, menjaga jarak, mematok harga, akhirnya dia lambat laun dijauhi teman, pelanggan dll. Sebaiknya dalang selalu bersikap sopan, suka bergaul dengan siapapun dan selalu membuka diri senang dikritik, sehingga kwalitas pedalangan naik profesinya terus berkembang. Pada jaman modern ini pergaulan sangat mudah bisa dengan dikontak langsung, dengan media telekomunikasi seperti HP, Facebook dll.

c) Klasifikasi dalang

Dalam perkembangan jaman, kemampuan dalang dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat kemampuan dan pengakuan masyarakat. Setelah dalang memiliki bekal ilmu pengetahuan tentang ilmu pedalangan akan mengetahui klasifikasi pedalangan berdasarkan tingkat-tingkat kemampuannya, sekaligus bisa memperkirakan di tingkat kelas apa dalang yang bersangkutan berada.

Menurut para ahli pedalangan, kemampuan dalang dikelompokkan menjadi:

(1) Dalang Wikalpo

(2) Dalang Guna

(3) Dalang Purpa

(4) Dalang Wasesa

(5) Dalang Sejati.

Dalang ***Wikalpo*** adalah dalang pemula yang pada pementasanya masih lugu seperti apa yang diperoleh dari sekolahan atau dari sumber naskahnya. Jadi, dalang yang di kelas wikalpo ini belum melakukan pengembangan *pakeliran* dan belum berani melakukan kritikan-kritikan serta banyolan-banyolan yang segar. Dalang yang menduduki kelas ini adalah dalang yang sudah memiliki kemampuan mementaskan wayang dengan lakon-lakon yang menarik dengan kemasan pakeliran yang baku dan digemari oleh penonton yang senang lakon seperti lakon-lakon *pakem.*

Dalang ***Wasesa*** adalah dalang yang memiliki kemampuan mendalang dengan menyesuaikan dimana ia mendalang untuk keperluan apa dan siapa penontonnya. Jadi dalang yang sudah menduduki kelas ini adalah dalang yang sudah berpengalaman dan cerdas membaca kebutuhan penonton. Dalang seperti ini adalah dalang yang kreatif, adaptif, memiliki bekal kompetensi pedalangan yang banyak sehingga dimintai lakon, lagu, dan garap yang sesuai dengan selera penonton, dalang tersebut dapat memenuhi permintaan dan memuaskan, seperti ungkapan bahwa *dalang ora kewuhan lakon* .

Dalang ***purba*** adalah dalang yang mampu menjadi sosok suritauladan, dia tidak hanya bicara tentang kebaikan dengan media wayang, tetapi dalang yang telah menduduki kelas ini adalah sosok yang benar-benar bisa dicontoh baik dari tutur kata, perilaku dan kehidupannya sehari-hari. Semuanya bisa dijadikan cermin oleh masyarakat. Dalang yang ada pada kelas Purba ini dalam pentasnya selalu menampilkan lakon-

lakon yang berisi pitutur, *wejangan-wejangan* tentang *budiluhur* yang dapat dipakai pegangan hidup bagi masyarakat.

Dalang **sejati** adalah dalang yang mampu menjadikan pementasan yang dapat dipakai sebagi suri tauladhan bagi masyarakat. Bukan hanya sajian pentasnya saja tetapi sampai pada penampilan pribadinya. Dalang yang menduduki kelas ini sudah langka, sebab pada umumnya dalang sekaliber dunia sekalipun masih terdapat cacat dan cela. Dalang sejati sudah tidak memiliki cacat dan cela, dan dapat menyatukan antara pikiran, ucapan dan tindakan. Jujur, suci dan bersih dari cela dan noda, sehingga benar-benar bisa dijadikan contoh, tauladan dan kiblat kehidupan. Siapa yang dapat mancapai ketingkat dalang sejati, benar-benar orang yang dicintai dan rahmati oleh Tuhan YME.

d) Tugas Dalang

Seseorang yang telah mendapatkan predikat “Dalang” memiliki tugas yang sangat berat dan mulia. Di masyarakat seorang dalang memiliki tugas ganda yaitu pertama memiliki tugas sebagai anggota masyarakat, yang kedua tugas sebagai seorang yang dianggap memiliki kelebihan dibidang kasepuhan (parampara) dan berbagai ilmu pengetahuan yang merupakan bagian dari ilmu pedalangan. Sebagai tanggung jawab moral maka secara langsung atau tidak langsung dalang mengemban tugas sebagai:

(1) Juru penghibur

(2) Juru penerang

(3) Juru penyembuh/pangruwat

(4) Juru da’wah

(5) Juru pencerah/penasehat

Seorang yang sudah menyandang predikat dalang sudah barang tentu menguasai berbagai corak seni yang dapat dipakai sebagai media hiburan masyarakat seperti: seni suara, seni tari, lawak dan lain-lain. Dengan melalui kepandaian berolah suara misalnya dalam adegan limbukan dalang dengan lagu-lagu dolanannya dalang

bisa menghibur para penonton dengan ulasan-ulasan segar yang dikemas dengan banyolan-banyolan segar. Dengan kepandaian melawak baik dengan suara maupun gerak dalang bisa menghibur masyarakat. Oleh sebab itu pada adegan-adegan tertentu seperti gara-gara dan limbukan sangat ditunggu-tunggu oleh penonton.

Seorang dalang memiliki ilmu dan wawasan yang luas akan selalu menyesuaikan perkembangan jaman. Seperti yang terjadi pada jaman orde baru, pada saat itu berbagai program pemerintah dapat lancar dan sukses karena dalam mensosialisasikan program melibatkan dalang-dalang kondang, seperti Ki Narta sabda, Ki Timbul Hadiprayitna, Ki Anom Surata dll. Program-program yang dititipkan kepada dalang sebagai juru Penerang antara lain program:

(1) Transmigrasi

(2) Kependudukan/KB

(3) Mbangun desa

(4) Pemilu, dan lain-lain.

Dengan sampiran tugas tersebut para seniman dalang menciptakan lagu seperti lagu Modernisasi Desa, Lagu Keluarga Berencana, Transmigrasi dan lain-lain. Contoh lagu KB dibawah ini:

Pembanguning kulawarga

Bakale tembe owah kamulyan

Kasarasan rama ibu

Manggon ora suk-sukan

Cukup bap pendidikan

Tewekal nembah Gusti

Tuhu mulya keluwarga berencana

Ayo dituhoni sampurnaning bebrayan.

Dengan lagu KB dan ulasannya, masyarakat merasa mendapatkan pencerahan dari dalang. Betapa pentingnya program KB untuk dicermati dan dengan

kesadaran tinggi masyarakat melaksanakan KB dengan sukarela dan sukseslah program KB pada saat itu. Adapun yang disampaikan oleh Ki Dalang lebih-lebih dalang yang *misuwur* masyarakat pasti mengikuti dan mentaati, karena Ki Dalang merupakan tokoh yang dianggap seorang Kyai atau sesepuh yang mendapatkan rahmat Illahi.

Pada jaman yang serba canggih dan modern ini masih banyak masyarakat yang mempercayai bahwa Ki Dalang memiliki kemampuan sebagai juru penyembuh, tentunya tidak setiap dalang mempunyai kemampuan tersebut. Di masyarakat pedesaan, seperti di wilayah Jawa Tengah seperti Kedu, Temanggung, Wonosobo, dan sekitarnya masih terdapat tradisi. Pada setiap akhir pertunjukkan wayang semalam suntuk setelah *tancep kayon*, dan dalang hendak turun panggung sudah ditunggu para ibu-ibu yang menggendong anak-anak kecil yang bermaksud untuk memohon kepada Ki Dalang agar memberikan do'a-do'a kepada mereka supaya mendapatkan kesehatan, keselamatan, kesuksesan kelak setelah mereka dewasa. Penulis juga pernah mengalami, ketika turun panggung sudah ditunggu oleh sepasang suami istri yang sudah beberapa tahun pernikahan belum mendapatkan keturunan, mereka mohon agar dido'akan supaya segera mendapatkan momongan/keturunan. Masih banyak lagi motif atau latar belakang yang mendorong niat mereka untuk mohon kepada Ki Dalang tentang penyembuhan beberapa penyakit.

Tugas dalang yang paling berat dalam upacara-upacara ritual adalah *ngruwat. Ngruwat* mengandung arti melepas / menghilangkan beban batin para manusia yang masuk dalam kategori *"sukerta*". Banyak sekali orang-orang yang tergolong *sukerta* seperti:

(1) Ontang-anting

(2) Uger-uger Lawang

(3) Kedhono-kedhini

(4) Sendang –kapit Pancuran

(5) Pandawa Lima

(6) *Pancuran Kapit Sendang*

(7) *Kembang Sepasang*

(8) *Bantheng Ngirit Jawi*

(9) *Jawi Ngirit Banteng*

(10) *Anak Julung Caplo*k dll

Orang yang tergolong dalam *sukerto* memerlukan dalang yang memilki wewenang dan tugas mengruwat. Berikut penjelasan tentang nama-nama *sukerto:*

(1) Ontang-anting

Ontang-anting adalah anak hanya satu laki-laki.

(2) Uger-uger Lawang

Uger-uger lawang adalah dua bersaudara laki-laki semua.

(3) Unting-unting

Unting-unting adalah anak tunggal perempuan

(4) Kedhono-kedhini

Adalah dua bersaudara satu laki-laki dan satu perempuan.

(5) Sendang kapit Pancuran

Adalah tiga bersaudara anak yang putri ada ditengah.

(6) Pandawa Lima

Adalah lima bersaudara laki-laki semua

(7) Pancuran Kapit Sendang

Adalah tiga bersaudara anak yang laki-laki ada ditengah.

(8) Pendawa Lima

Adalah lima bersaudara laki-laki semua.

(9) Kedhini- kedhana

Adalah dua bersaudara satu laki-laki satu perempuan

(10) Pendawi Lima

Adalah lima bersaudara putri semua

(11) Pendawa madhangke

Adalah lima bersaudara perempuan satu

(12) *Pendawa apit-apit*

Adalah lima bersaudara 4 peremuan satu laki-laki

(13) *Kembang Sepasang*

Adalah dua bersaudara perempuan semua

(14) *Anak bungkus*

Adalah anak lahir masih dalam bungkus

(15) *Anak saramba*

Adalah empat bersaudara laki-laki semua

(16) *Anak simperan*

Adalah empat bersaudara perempuan semua

(17) *Anak Julung Sungsang*

Adalah anak lahir pada jam 12 siang

(18) *Anak Julung Pujud*

Adalah anak lahir pada saat matahari terbenam

(19) *Anak Julung Ungker*

Adalah anak lahir lehernya terlilit usus

(20) *Anak Jimpina*

Adalah lahir baru umur 7 bulan dalam kandungan

(21) *Anak Sluwah*

Adalah anak berkulit separo putih separo hitam

(22) *Anak bule*

Adalah anak berkulit putih

(23) *Anak Kresna*

Adalah anak berkulit hitam

(24) Orang membuka pintu pada waktu *sendya kala*

(25) Orang *ngrubuhke dhandhang,* orang menanak nasi *dhandhangnya roboh* dll.

Manusia sukerta adalah orang yang memilki ciri atau cacat sejak lahir. Menurut kepercayaan mereka menjadi jatah santapan Bathara Kala atau Dewa Raksasa yang merajai mahluk halus seperti jin, setan peri prayangan. Dalang sebagai juru pangruwat hendaknya menguasai syarat dan persyaratan sebagai juru pangruwat. Persyaratan bagi juru pangruwat adalah Dalang yang sudah tua, yaitu tua umurnya dan tua ilmunya. Tua umurnya berarti dalang yang sudah *sepuh* yaitu dalang yang sudah memilki anak-cucu, sedangkan dalang tua ilmunya adalah dalang yang telah menguasai ilmu *pangruwatan* yaitu tentang *mantra, laku* dan proses pangruwatan.

e) Dasar–dasar Etika Pedalangan

Cara dalang dalam memainkan wayang minimal harus paham pada keindahan yang adi luhung, hati-hati memegang wayang dan bisa menghargai seni wayang, jangan terburu-buru karena bisa dianggap meremehkan seni budaya kita yang indah dan adi luhung. Dalang harus bisa menghargai wayang karena sandang pangan dalang itu adalah karena bermain wayang dengan iringan gamelan semalam suntuk. Jadi kalau memperlakukan wayang-wayang dengan seenaknya sendiri itu kurang baik. Kadang-kadang ada dalang yang memainkan wayang dengan dilempar-lemparkan ke udara, ada yang sampai dijungkirbalikkan supaya dianggap sabetan gaya baru, sehingga banyak anak kecil yang melihat bersorak-sorak dan merasa baik permainannya. Yang seperti itu masih termasuk dalang bocah, masih suka disoraki anak kecil, masih belum bisa menghargai budaya yang adi luhung, Kalau caranya seperti itu, dalam semalam memainkan wayang pasti ada satu atau dua wayang yang gapitnya patah karena gapit dari tanduk itu rapuh. Wayang yang gapitnya dari bilah bambu lebih kuat. Kebanyakan wayang dengan gapit seperti itu hanya-wayang di pedesaan dan pesisir, yang biasanya dinamakan wayang *barangan*, hanya untuk sekadar mencari nafkah. Jadi tidak memikirkan

tentang seni keindahan, hanya untuk mencukupi kebutuhan.

Kalau yang dimainkan adalah wayang yang bagus memiliki ciri rumit pada ukiran dan dipoles prada emas, dengan gapit dari tanduk putih dan pilihan, dan punya teliti pada garapan. Wayang yang nantinya akan banyak dimiliki oleh orang yang sayang dan senang pada wayang, mereka akan bernasib sial jika dalang-dalang yang memainkan hanya seenaknya. memakai cara memainkan wayang di pedesaan tersebut, tidak bisa membedakan baik, buruk, bagus serta ngrawitnya wayang semua dianggap sarna saja.

Begitu pula selera dalang gaya baru sekarang ini, banyak yang merusak wayang dan belum bisa menghargai seni karya juru tatah wayang dan juru panyungging. Oleh Karena itu menjadi dalang tidak mudah, harus cinta pada wayang dan bisa menghargai, sopan santun dalam memainkan wayang serta tidak meremehkan wayang. Jika terjebak memainkan wayang di tempat yang biasanya hanya seadanya, jangan merasa kecewa, harus bisa memainkan sama dengan wayangnya orang kaya yang serba baik. Jadi jika ada dalang memainkan wayang dengan dijungkirbalikkan atau dilempar-lemparkan supaya bisa kelihatan berpindah tempat atau kelihatan melompat, itu bukan cara dalang memainkan wayang yang baik.

Dalang seperti itu jika tidak punya wayang sendiri, biasanya kalau mencari sewaan wayang jadi sulit. Para pemilik wayang tidak akan mau menyewakannya, karena pasti ada wayang yang rusak, gapitnya akan putus di bagian pinggang wayang, sehingga banyak yang tidak mau menyewakan wayang pada dalang yang seperti itu.

Tata cara dalang mengambil dan menancapkan wayang harus dengan tangan kanan, tangan kiri hanya diam saja. Jika tangan kiri ikut menancapkan dinamakan *diksura* dan jika tiba wayang yang besar biasanya kurang dalam menancapkannya, akan roboh karena kurang dalam menancapkannya, Jika sampai

terlalu dalam juga kurang baik, susah mencabutnya. Kalau menggunakan tangan kanan harus bisa memperkirakan dangkal atau dalamnya dalam menancapkan wayang. Kalau mengeluarkan wayang dalam pakeliran harus bisa memperkirakan lebar sempitnya paseban, jangan sampai kelihatan memenuhi tempat dan harus jelas penataannya agar muka wayang bisa kelihatan, sehingga bisa menyebutkan nama wayang satu persatu.

Menata wayang dalam paseban harus ingat pada besar kecilnya wayang. Misalnya menata wayang Kraton Ngalengka yang besar-besar, cukup 6 buah saja. Penataannya harus baik, kalau butuh agak banyak boleh sampai 8 buah, misalnya wayang yang besar dikurangi seperti Kumbakarna. Jika sampai pada wayang yang ukurannya sedang misalnya sabrangan Boma beserta pasukan manusia, itu cukup 8 buah. Jika wayangnya kecil bisa dikira-kira sendiri bagaimana agar baik dilihat. Selama dalang memainkan wayang sabisa mungkin sambil menata dan mempersiapkan wayang yang akan keluar selanjutnya. Caranya sambil menceritakan suatu adegan wayang, bisa sambil mempersiapkan wayang yang akan dibutuhkan, jangan hanya mengandalkan pada penyimping (pembantu) saja.

Dalang juga harus tahu tentang kelemahan wayang. Kalau menumpuk wayang jangan melintang karena bisa mematahkan gapit. Meletakkan wayang diatur agar rata kelihatan rapi. Kalau asal meletakkan wayang akan membuat bingung mengambilnya. Dalam pengambil wayang jangan sampai diseret karena kalau tangannya tersangkut bisa membuat putusnya sambungan tangan atau lepas dari sambungan. Kadang kala ada yang sampai memutuskan pegangan tanganan, lepas talinya dari telapak tangan wayang. Cara mengambilnya harus dibuka satu-satu. Kalau sudah ketemu wayang yang dibutuhkan lalu dipegang gapitnya, ditarik ke bawah sambil maju dan diringkas tangannya dan memperhatikan wajah wayang jangan sampai ada yang tertekuk hidungnya karena bisa mjengakibatkan

cacat wayang.

Wayang yang wajahnya dicat hitam kalau terlipat tidak terlalu kelihatan cacatnya, berbeda dengan wayang yang wajahnya berwarna merah muda (puru) atau putih, brom (prada) dan wayang yang sejenisnya biasanya kelihatan jelas bergaris atau rusak catnya. Itulah sebabnya mengapa mernainkan wayang jangan sampai gapitnya melengkung. Begitu juga saat menancapkan jangan sampai gapit tadi terlipat. Pegangan dari tanduk itu mudah patah karena rapuh, berbeda dengan gapit bambu atau penjalin. Patahnya gapit itu biasanya di bagian pinggang wayang karena disitu adalah tempat gubahan gapit.

Jika menancapkan wayang jangan sampai terlalu dekat dengan kelir. Kalau dilihat dari belakang kelir akan kelihatan seperti patung (area) diam tidak bergerak, hitam dan tidak hidup. Wayang ditancapkan agak miring sedikit, yang menempel di kelir hanya wajah wayang sampai telapak kaki yang depan. Jadi kalau tersorot sinar lampu blencong, bayangannya bisa kelihatan bergerak, kalau dipandang dari belakang kelir kelihatan seperti punya nyawa. Menancapkan wayang terlalu tinggi wayangnya dinamakan *mubur* karena tidak menyentuh tanah, sedangkan kalau terlalu dalam menancapkannya dinamakan *kungkum.* Menancapkan wayang yang di depan jangan sampai terlalu menunduk, bagian ini dinamakan *nlosor,* bagaimana sebaiknya saja. Menancapkan wayang yang di depan, kepuh dodot yang pas pinggang diatur supaya jatuh di atas palemahan agak ke atas sedikit. Jadi seperti orang yang sedang duduk bersila duduk menghadap ratunya, atau pada wayang yang ada di depannya.

Kalau menyabet wayang jangan sampai bersangkutan, seperlunya saja jangan diulang-ulang bisa berakibat ruwet. Kalau sampai ruwet yang melihat dari belakang kelir akan merasa pusing kepala karena melihat kelebat sana kelebat sini tanpa arti. Memang tidak gampang memainkan wayang dalam pakeliran tadi, harus lincah saat memegang wayang,

jangan sampai terlepas pegangannya. Begitulah cara merawat wayang yang dinamakan *anggula wentah wayang.* Jadi harus senang dan cinta pada wayang apa saja, memainkannya harus teliti dan hati-hati, bagi orang asing agar bisa menghargai pada kagunan yang adi luhung tadi.

Dalam memainkan wayang, kalau menceritakan lakon wayang jangan sampai keluar dari kelir. Watak wayang yang ada dalam lakon harus apa adanya sesuai lakon yang dimainkan yaitu cerita wayang purwa ketika zaman dahulu. Jangan sampai dibelokkan dengan lelakon (peristiwa) zaman sekarang. Nanti akan membuat kacau anggapan para tamu dan para penonton, sehingga dinamakan tanpa waton. Jangan suka membicarakan wayang sampai memakai nama para tamu dan penonton. Ya kalau hatinya berkenan, kalau tidak nanti malah membuat salah paham. Jangan suka membicarakan keadaan keadaan zaman sekarang. Benar atau salah itu bukan kewajiban dalang rnemainkan wayang. Jangan sampai mau menerima kalau ada priyayi yang *titip rembug* apa saja supaya dimasukkan dalam pembicaraan wayang yang dirasa bisa pas. Itu tidak baik, nanti dinamakan dalang corong (trompet) jadi tukang propaganda dan bisa jadi cacat membuat isi cerita pedalangan tidak cocok dengan cerita lakon ketika zaman purwa. Intinya adalah dalang memainkan wayang semalam itu yang dibicarakan hanya cerita lakon wayang ketika zaman purwa saja dan sesuai wayangnya. Kalau wayangnya madya, yang diceritaka zaman madya, kalau wayang gedog zaman Jenggala dan seterusnya. Kebanyakan yang digunakan untuk memainkan wayang itu adalah wayang purwa, jadi jangan sampai melenceng dari bentuk barang yang sudah ada. Lagi pula kalau bicara jangan sampai rusuh atau jorok kalau sampai terdengar anak-anak yang melihat di belakang kelir menjadi kurang baik.

Kalau memukul kotak jangan terlalu sering, perlu membuat jarak pemukulan yang jelas mengikuti ucapan wayang atau kalau wayang yang lain perlu menyahut untuk menjawab pertanyaan atau ucapannya tadi jadi ada sela. Tidak membuat bingung ternan-ternan niyaga

yang menabuh gamelan. Pernah ada kejadian, niyaga ingin meminta *singgetan patet*. Sudah mengambil rebab dan digesek temyata wayang masih berbicara dan diselingi suara ketukan kotak. Yang mendengarkan jadi bingung, tidak mengerti ucapan wayang malah bising dengan suara kotak dipukul tanpa arti. Intinya harus bisa menerapkan, memukul kotak yang tepat jangan sampai mengganggu ueapan wayang dan keinginan Kalau cerita harus yang jelas jadi bisa dirasakan, jangan hanya asal bicara seperti menghafal dan jangan sampai diulang-ulang, malah ada yang salah ucap. Begitulah, apa yang dirasa baik malah sebaliknya, tidak ada orang yang memperhatikan, hanya dianggap seperti burung mengoceh saja. Harus hati-hati, kalau bercerita yang jelas dan berurutan sehingga enak didengarkan dan tidak perlu terburu-buru. Kalau tidak mengerti bahasa dan kata jangan berani memberi arti, nanti keliru maknanya. Kalau ada kata yang sudah baku jangan berani mengubah atau ngotak-atik, kar na bisa berbeda maknanya. Lebih baik dibaca apa bunyinya saja dan jangan sampai berganti kalimat. Oleh karena itu, seorang dalang harus *hawi carita, amardi basa, amardi kawi,* itulah modal untuk jadi dalang.

2) *Pesindhen*

Pesindhen atau Waranggana, adalah seorang penyanyi dalam orkes (gamelan) yang mengiringi pertunjukan wayang kulit yang berfungsi menghias gendhing (lagu) melodil yang mengiringi adegan tertentu. Berikut ini penjelasan tentang asal mulanya pesindhen dalam pertunjukan wayang kulit menurut penuturan Martapangrawit seorang musisi keraton Surakarta zaman pemerintahan raja Paku Buwono X di keraton Surakarta. Ketika itu patih raja yang bernama Sasradiningrat yang bermukim di kepatihan menyelenggarakan pergelaran wayang kulit dengan menunjuk dalang *abdi dalem.* Oleh karena dalang yang ditunjuk untuk pentas wayang suaranya kurang bag us, maka pada waktu pertunjukan agar dibantu seorang pesindhen yang masuk dalam orkes gamelan yang mempunyai tugas untuk menghias gendhing sebagai gantinya *kombangan dalang.* Sejak itu setiap pertunjukan wayang kulit dilengkapi dengan *pesindhen* yang jumlahnya satu atau dua orang.

Dewasa ini pesindhen dalam pergelaran wayang adalah merupakan bagian integral dan harus ada serta jumlahnya lebih dari satu yaiitu antara lima sampai sepuluh pesindhen. Jumlah pesindhen lima orang itu dimulai ± tahun 1959 semenjak dalang Nartasabda muncul dan tenar. Bahkan letak duduk pesindhen di kanan dalang di samping *simpingan* kanan menghadap dalang. Perkembangan berikutnya sejak tahun 1990 letak duduk pesindhen berubah yaitu dibawah simpingan kanan serta tidak menghadap kepada dalang tetapi menghadap ke penonton. Fungsi pesindhen dalam pertunjukan wayang adalah sangat penting antara lain:

a) Menghias gendhing yang disajikan

b) Melagukan sulukan yang diperintahkan dalang

c) Melagukan tembang dalam iringan wayang

d) Melagukan gendhing-gendhing dolanan

e) Melakukan dialog dengan dalang sebagai daya tarik dalam pertunjukan wayang, karena kecantikan wajah dan ketenaran pesindhen

f) Memenuhi permintaan lagu/tembang dalam adegan limbuk, cangik dan adegan gara-gara yang diinginkan oleh penonton, dan sebagainya.

Seorang *pesindhen* dalam pergelaran wayang selain harus memiliki *gandar* yang bagus, juga harus menguasai gendhing- gendhing untuk keperluan wayangan dan lagu-lagu dolanan baik yang pop maupun dolanan klasik, selain itu dapat menyesuaikan laras gamelan yang dipergunakan dalam pertunjukan wayang.

3) Pengrawit

Pengrawit (pradangga), adalah pemain gamelan dalam pertunjukan wayang yang sering disebut *niyaga, penabuh* atau musisi. Pada zaman dahulu (abad ke-19) di keraton Surakarta atau di pedesaan jumlah niyaga (musisi) dalam pergelaran wayang terdiri atas empat belas *pengrawit(musisi).* Perkembangan dewasa ini pengrawit dalam pertunjukan wayang berjumlah ± 30 musisi yang terdiri atas pemain instrumen gamelan dan *penggerong* (vokal pria) yang menyertai lagu *gendhing.* Tiga puluh musisi itu yang

menonjol dan pokok adalah *pengrawit* (musisi) rebab yang disebut *pengrebab,* musisi kendhang *(pemain kendhang)* yang disebut *pengendhang,* dan *pemain gender* yang disebut *penggender.* Ketiga musisi itu mernpunyai tugas yang berbeda-beda antara lain sebagai berikut.

a) Pemain rebab, mempunyai tugas mengiringi sulukan, dan melakukan *buka gendhing* (introduksi lagu) dari *wangsalan* yang disampaikan dalang

b) Pemain gender *(penggender)* mempunyai tugas memainkan *grimingan* gender dalam suasana tertentu, mengiringi sulukan, serta melaksanakan buka gendhing gender dari *wangsalan* yang disampaikan dalang.

c) Pemain kendhang *(pengendhang)*, mempunyai tugas mengiringi gerak wayang dalam peperarigan dan tokoh wayang pada waktu menari, mengiringi *sulukan,* mengatur irama dan melakukan buka *gendhing* yang disampaikan lewat dalang seperti *Ayak-ayakan, Kemuda,* Embat-embat Penjalin dan sebagainya.

Pangrawit (musisi) dewasa ini adalah sangat menentukan dalam pertunjukan wayang kulit. Pada tahun ± 1940-1960 para dalang bila pentas, jarang membawa pengrawit sendiri, tetapi semenjak tahun 1960-sampai sekarang para dalang setiap pementasan selalu membawa musisi (pengrawit) dan pesindhen sendiri, paling tidak para dalang membawa *pengendhang* (pemain kendhanq) dan membawa *pesindhen.* Mengapa demikian, sebab pemain *kendhang* akan dapat menghidupkan suasana pertunjukan wayang, sedangkan *pesindhen* akan membantu dalam menyajikan suluk, tembang maupun lagu-lagu dolanan. Semenjak dalang Nartasabda muncul ± th 1959-1986, para dalang setiap pergelaran selalu membawa *crew* (rombongan pengrawit dan pesindhen). Bahkan perlengkapan wayang dan gamelan juga membawa sendiri, misalnya Nartasabda selalu diiringi para musisi yang tergabung dalam paguyuban *Condhong Raos,* dan dalang-dalang yang lain seperti Anom Suroto, Manteb Soedarsono, Joko Hadiwidjojo, setiap pertunjukan wayang selalu diiringi para musisi dan pesindhen yang tergabung dalam paguyuban tertentu yang merupakan milik dalang tersebut. Dengan demikian keberhasilan penyajian wayang sangat ditentukan oleh kemampuan para musisi (niyaga)

serta kemampuan para pesindhen yang mengiringi serta *kekompakan* antara *dalang, niyaga,* dan *waranggana,* sehingga ketiganya itu merupakan satu kesatuan di bawah kendali sang dalang. Harus manunggal dan utuh dalam mendukung lakon wayang yang ditampilkan.

4) *Penggerong*

Pelaku yang lain yang tidak kalah penting dalam pertunjukan wayang adalah *penggerong.* Penggerong adalah vokal pria yang berupa koor yang menyertai *gendhing,* yang disebut *gerongan gendhing.* Dalam pertunjukan wayang tidak semua *gendhing* digerongi dan terbatas *gendhing tertentu* misalnya gendhing bentuk *ladrang, ketawang,* lagu dolanan, dan *gendhing-gendhing* khusus. Jumlah *penggerong* dalam pertunjukan wayang bisa dua orang sampai dengan lima orang. Mereka duduk dibelakang para *pesindhen* (swarawati). Tugas *penggerong* dalam sajian wayang kulit adalah:

a) Menghias *gendhing* dengan cara melakukan *gerongan* pada gendhing yang menggunakan *gerong* (koor bersama yang dilakukan oleh vokal pria). Misalnya pada *gendhing patalon,* ladrang srikaton, dan ketawang sukmailang. Pada *gendhing jejer* yaitu ladrang karawitan dan sebagainya.

b) Melagukan suluk *(pathetan, sendhon* atau *ada-ada* atas permintaan dalang untuk mendukung suasana tertentu.

c) Melagukan tembang *(macapat, tengahan* atau *sekar ageng)* untuk iringan adegan tertentu.

d) Melagukan *senggakan* pada *gendhing* tertentu

e) Melagukan *bawa gendhing* untuk keperluan adegan tertentu.

Sebagai contoh pada adegan Supraba dan Niwatakawaca dalam lakon Ciptaning, *penggerong* melagukan sendhon kloloran, yang memberikan suasana romantis. Contoh lain melagukan tembang durma bentuk *palaran* pada adegan *perang gagal,* atau tembang sinom bentuk *palaran* dan sebagainya. Melagukan *senggakan* pada *palaran pangkur* yang dinyanyikan oleh *pesindhen* pada adegan *perang kembang* (cakil melawan Arjuna), dsb. Melagukan *bawa*

gendhing seperti *bawa sekar ageng kuswaraga,* untuk mengawali gendhing kututmanggung pada adegan *gara-gara,* melagukan bawa dhandhanggula turu lare, dan sebagainya. Dewasa ini peranan penggerong sarna dengan peranan pesindhen dan sangat penting dalam pergelaran wayang kulit, untuk mendukung keberhasilan sajian wayang kulit.

b. Perabot Fisik Pertunjukan Wayang

Di samping memiliki medium pokok, seni pertunjukan juga memiliki berbagai perabot yang bersifat fisik. Adapun perabot fisik itu dalam aplikasinya terdiri dari dua golongan, yaitu perabot fisik utama dan perabot fisik pendukung. Perabot fisik utama ini merupakan perangkat yang harus dipenuhi dalam suatu pertunjukan wayang. Jika kurang salah satu diantaranya akan sangat mengganggu jalannya pertunjukan. Sedangkan perabot fisik pendukung, keberadaannya tidak mutlak harus ada tetapi sebagai sarana pendukung pertunjukan agar menjadi lebih sempurna. Adapun jenis-jenis perabot utama itu adalah sebagai berikut.

1) **Perangkat gamelan** sebagai media atau alat yang berfungsi sebagai sumber bunyi/suara untuk memperdengarkan komposisi gending-gending, termasuk lagu, tembang dan sulukan, sebagai pendukung suasana pakeliran. Pada zaman dulu gamelan untuk mengiringi wayang ini merupakan perangkat khusus yang disebut *gangsa wayangan*, yakni perangkat gamelan yang cukup sederhana. Gamelan ini hanya *laras slendro,* yang terdiri atas beberapa instrumen, seperti: *gender barung, slenthem, demung, saron barung, saron penerus, gambang,* tiga buah *kenong* berlaras 2, 5, 6, dan *kethuk kempyang.* Berikutnya adalah sebuah *gong suwukan* dan sebuah *kempul* berlaras *nem,* serta *kecer* sebagai ciri khas gamelan wayangan. Namun dalam perkembangannya sekarang, gamelan *wayangan* itu perangkatnya diperbesar menjadi perangkat *gamelan ageng,* dengan laras *slendro dan pelog.* Instrumennya serba dobel, akibatnya pengrawitnya pun menjadi semakin banyak. Itupun masih ditambah instrumen non gamelan seperti bedug, orgen, dan simbal.

   Gamelan, adalah ensembel musik Jawa atau karawitan yang berlaras slendro dan pelog. Menurut jenisnya terdiri atas: *gamelan gedhe, gamelan wayangan, gamelan gadhon,*

gamelan cokekan, gamelan senggani, gamelan pakurmatan, dan gamelan sekaten.

a) ***Gamelan Gedhe****,* suatu perangkat gamelan laras slendro dan pelog digunakan untuk keperluan *klenengan* (konser karawitan) atau *uyon-uyon,* atau untuk mengiringi beksan (tari). Instrumennya terdiri atas: rebab, gender, kendhang, bonang, slenthem, demung, saron barung, saron penerus, gambang, celempung, suling, siter, kenong, kethuk-kempyang, kempul, gong kemanak, bedhug dan bonang penembung.

b) ***Gamelan Wayangan****,* suatu perangkat gamelan berlaras slendro yang instrumennya terdiri atas rebab, gender barung, gender penerus, kendhang wayangan, slenthem, saran barung dua buah, gambang, siter, suling, kecer, kethuk-kempyang, kempul, gong suwukan. Gamelan wayangan pada zaman keraton Surakarta abad ke-18, digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit.

c) ***Gamelan Gadhon****,* suatu perangkat *gamelan* kecil yang berlaras *slendro* atau *pelog*, terdiri atas instrumen gender, kendhang ciblon, slenthem, suling, clempung, kenong, kempul dan gong. *Gamelan gadhon* itu digunakan untuk *klenengan* yang menyertai peristiwa *sepasaran bayi* (lima hari kelahiran anak), menempati rumah baru, syukuran dan lain-lain.

d) ***Gamelan Cokekan****,* suatu perangkat gamelan yang terdiri atas ricikan kendhang ciblon, gender barung, dan siter, dan digunakan untuk mengamen dari rumah ke rumah.

e) ***Gamelan Senggani****,* perangkat gamelan yang bahannya dibuat dari besi atau kuningan, yang berbentuk *pencon,* yang terdiri atas ricikan bonang, kendhang, slenthem, saron, demung, kenong, kempul, dan gong. *Gamelan Senggani* ini di pedesaan digunakan untuk keperluan latihan karawitan, atau di sekolah-sekolah untuk pelajaran karawitan.

f) ***Gamelan Pakurmatan****,* suatu perangkat gamelan untuk keperluan upacara ritual. Gamelan Pakurmatan dapat dibedakan menjadi tiga jenis menurut fungsi dan kegunaannya yaitu ***Gamelan Monggang, gamelan***

Carabalen, dan ***gamelan Kodhok Ngorek***. ***Gamelan Monggang*** instrumennya terdiri atas: kendhang wadon, kendhang penunthung, kenong, rojeh, gong gedhe, banggen, kenongan dan penonthong. Di keraton Surakarta gameian Monggang itu digunakan pada upacara *garebeg Mulud* atau pada upacara *jumenengan* atau *ulang* tahun raja naik tahta. *Gamelan Kodhok Ngorek,* instrumennya terdiri atas: gender slendro, kendhang wadon, *kendhang penunthung,* gong gedhe, kenong, kecer, banggen, bonangan, dan *klinthingl*rijal. Gamelan Kodhok Ngorek di lingkungan keraton untuk keperluan ritual *supitan, tetesan,* sedangkan diluar tembok keraton untuk mengiringi *panggih temanten, yaitu upacara* perkawinan pada waktu mempelai wanita dan laki-laki berhadap–hadapan. *Gamelan Garabalen,* instrumennya terdiri atas: kendhang wadon, kendhang penunthung, gambyong, kenong,klenang, penonthong, kempul dan gong. Di keraton gamelan Carabalen itu digunakan untuk penghormatan para tamu yang hadir dalam resepsi perkawinan putri raja.

g) ***Gamelan Sekaten****,* suatu perangkat gamelan di lingkungan keraton dianggap sakral, dan hanya dimainkan setahun sekali pada bulan Mulud (bulan Jawa) di halaman Masjid besar, untuk memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad S.AW. Gamelan sekaten terdiri atas instrumen: bonang penembung, bedhug, demung empat buah, saron barung delapan rancak, saron penerus empat rancak, kethuk kempyang dan gong gedhe dua buah.

Gamelan di Jawa *berlaras Slendro dan Pelog.* Masing-masing mempunyai karakter yang berbeda. Laras Slendro terdiri atas lima nada yaitu *gulu, dhada, lima, nem* dan *barang* (2 3 5 6 1), sedangkan Laras Pelog terdiri atas tujuh nada yakni; *penunggul, gulu dhada, pelog, lima, nem* dan *barang* (1 2 3 4 5 6 7). Menurut tradisional atau legenda bahwa *laras slendro* lebih tua dari pada gamelan pelog. Gamelan *slendro* diberikan oleh raja Kano atau Pikukuhan atas perintah Ciwa lewat Bathara Indra atau orang Jawa menyebut Sura Indra, dan nama *Slendro* berasal dari *Sura Indra.*

Menurut R.Ng. Ranggawarsita, pujangga keraton Surakarta zaman Paku Buwana IX (1861-1893) dalam bukunya Pustaka Rajapurwa, dijelaskan bahwa gamelan laras slendro dibuat pada tahun 326 Caka (404 M) oleh Bathara Indra. Sedangkan gamelan pelog, adalah lebih muda dan dicipta pada zaman raja Banjaran Sari; atau oleh raja Panji Inukertapati raja di Jawa Timur, atau dicipta pada zaman raja Jayabaya di Kediri, Th 851 Caka (1135-1157 M). Gamelan sekaten yang berlaras pelog dibuat pada tahun 1441 Caka di Jawa Tengah, tetapi menurut Kusumadilaga, bahwa gamelan Sekati dibuat pada tahun 1477 Caka (1555 M) atas permintaan para Wali Sanga dan digunakan untuk penyebaran agama Islam di Jawa. Menurut manuskrip di keraton Yogyakarta, bahwa raja Panji (1115-1130 saka) hanya menambah laras slendro yang telah ada dan laras *penunggul (bem)* dicipta oleh Sunan Tunggul. Selanjutnya diberi nama *penunggul,* yang mengambil nama dari tokoh penciptanya. Menurut para musisi di keraton Cirebon, bahwa laras slendro, dicipta oleh Sunan Kalijaga, sedangkan laras pelog dicipta oleh Sunan Bonang, tetapi mereka percaya bahwa laras slendro lebih tua dari pada laras pelog, walaupun dalam legenda bahwa Sunan Bonang adalah gurunya Sunan Kalijaga. Menurut Ki Hajar Dewantara, bahwa gamelan slendro lebih tua dari pada pelog, oleh karena gamelan slendro berasal dari dinasti Syailendra di Jawa Tengah, suatu dinasti yang membangun candi Borobudur. Dalam manuskrip di keraton Yogyakarta, dinyatakan bahwa pertama kali gamelan ditemukan berlaras *slendro* yang dicipta oleh Bathara Indra, sedangkan gamelan laras pelog dicipta pada zaman Jenggala dibawah pemerintahan Kediri. Menurut Jaap Kunst dalam bukunya *Music in Java,* menyatakan bahwa gamelan laras pelog lebih tua dari pada slendro. Menurut Stutterheim, bahwa kata *slendro* untuk menyebut asalnya dari nama syailendra, dan *laras slendro* menurut hepotesanya muncul pada abad XI. Pada zaman dulu *gamelan laras slendro* untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit, sedangkan gamelan pelog untuk mengiringi wayang *gedhog.*

Ranggawarsita dalam bukunya *Pustaka Raja* memberikan penjelasan bahwa instrumen gamelan yang paling tua adalah instrumen *gendhing* (rebab), *kala* (kendang), *çangka* (gong),

pematut (ketuk), *sauran* (kenong), *gobar* (bende), *baheri* (gong), *paksur (terbang), gumang* (gong yang digantung), *tongtong* (tambur), *gerit* (terbang), *teteg* (bedug), dan *maguru gangsa* (gong kemodong).

2) **Panggungan**, terdiri atas *gawang, kelir, sligi, debog, tapak dara, placak, pluntur, dan blencong*/lampu. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

   a) *Gawang* adalah frame atau bingkai untuk membentang kelir juga disebut *blandaran.* Ini untuk menambatkan *pluntur* kelir bagian atas agar dapat ditarik ke atas sehingga kelir menjadi kencang.



Gambar 4.Gawang Kelir
Sumber: Dokumen pribadi

   b) *Kelir (screen)* terbuat dari kain putih tipis dan kuat, sehingga apabila digunakan untuk penampilan wayang bayangannya nampak jelas. Pada bagian atas diplipit dengan kain hitam (kadang-kadang juga merah atau biru) yang disebut *pelangitan* (asal kata langit/angkasa), demikian pula halnya pada bagian bawah disebut *palemahan (asal* kata *lemah / bumi).*

   Dalam pertunjukan wayang perlengkapan *kelir* merupakan peralatan yang penting sekali, yang direntangkan dengan dibingkai gawangan, terbuat dari

kayu atau bambu. Kelir pada umumnya berwarna putih, karena ada kaitannya dengan pengertian bahwa kelir merupakan lambang semesta alam. Dalam perkembangannya *kelir dewasa* ini terbuat dari kain *mori prima* putih dan di sekelilingnya dihias dengan bludru hitam (biru) kemudian dihias dengan benang emas, serta dibingkai *gawangan* yang terbuat dari kayu jati yang penuh dengan ukiran. dengan ukuran panjang 25 m dan lebar 2,5–3 m. Istilah *kelir* dalam pergelaran wayang telah muncul sejak abad XII, seperti tercantum dalam Serat Wreta Sancaya, dalam bait 93, Sekar Madraka antara lain berbunyi:

*Lwir mawayang tahen ganti mikang wukir kineliran himarang anipis…*dst (Hazeu, 1979 : 42)



Gambar 5. Kelir
Sumber: Dokumen pribadi

Dalam pertunjukan wayang kulit fungsi *kelir* adalah tempat untuk mempergelarkan atau memainkan wayang dan meletakkan simpingan wayang. Kecuali itu *gawangan kelir* dipakai untuk meletakkan sesaji (sajen) seperti padi, kain, pohon tebu yang merupakan perlengkapan (sesaji) dalam pertunjukan wayang kulit. Boneka wayang kulit itu digerakkan diantara *blencong* dan *kelir,* maka akan hadir suatu bayangan yang terlukis pada *kelir* yang terbentang dibelakangnya. Para penonton dapat melihat bayangan (tokoh wayang) dari belakang layar (kelir). Oleh karena nyala blencong yang

tidak tetap, maka bayangan pada *kelir* nampak bergairah, hidup, itulah keunggulan *lampu blencong.* Tetapi sekarang l*ampu blencong* telah diganti dengan lampu (balon listrik) yang nyalanya tetap, sehingga bayangan di kelir tidak tampak hidup. Demikianlah kenyataan sekarang yang terjadi seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan perubahan masyarakat. Bahkan sekarang terjadi perubahan yang mendasar, bahwa penonton melihat pertunjukan wayang kulit tidak dari belakang *kelir* (layar). Semua penonton baik itu tamu VIP, maupun penonton pada umumnya melihat wayang dari belakang dalang sehingga permainan bayang-bayang tidak diperhatikan oleh penonton maupun oleh pelaku si dalang.

c) *Sligi* biasanya dibuat dari kayu atau bambu tebal dalam bentuk bulat panjang, sepanjang ukuran lebar kelir bahkan lebih sedikit. *Sligi* ini pada umumnya dibagian atas menancap pada *blandaran,* bagian bawah menancap pada *debog. Sligi* ini berfungsi sebagai pernbentang kelir di bagian kanan dan kiri, sehingga kelir menjadi kencang.

d) *Debog* atau batang pohon pisang yang mempunyai fungsi utama untuk mencacakkan wayang, baik wayang simpingan maupun wayang dalam adegan pakeliran. Di samping itu de*bog* juga berfungsi untuk menancapkan placak *kelir* dan *sligi*. *Debog* ini terdapat dua bagian yaitu *debog* atas dan *debog* bawah, *Debog* atas fungsinya selain untuk menancapkan wayang simpingan, khusus pada bagian tengah kurang lebih sepanjang satu setengah meter dikosongkan untuk *panggungan* wayang, khususnya tokoh-tokoh yang berkedudukan tinggi, seperti para raja dan pendeta, ataupun dewa-dewa, Sedangkan *debog* bawah ukurannya hanya *sepanjang panggungan.* Bagian ini untuk mencacakkan tokoh- tokoh wayang dalam adegan yang kedudukannya di bawah raja, misalnya: patih, pangeran pati, abdi tumenggung, panakawan, dan emban. Ukuran panjang atau pendeknya *debog* atas ini bergantung pada panjang dan pendeknya simpingan wayang.

Gedebog itu mengandung falsafah sebagai suatu dasar

atau bumi dimana segala makhluk hidup dan segala peristiwa berkembang atau *gumelaring dumadi.* Dalam lakon *Murwakala, gedebog* itu mempunyai nilai sama dengan Hyang Nagaraja, raja ular, atau Ananta Boga yang berada di bumi *Sappitu* (lapis tujuh). *Kelir dan gedebog* memperlambangkan *sekalian* alam *semesta,* yaitu kelir sebagai *sorga,* juga tubuh manusia atau mikrokosmos, dan *gedebog* nilainya sama dengan bumi atau alam fana. Fungsi *gedebog* dalam pergelaran wayang kulit tertulis dalam Serat Centhini yang ditulis pada zaman pemerintahan Paku Buwana V di Surakarta (abad ke-19). Makna *kelir* dan *gedebog* digambarkan sebagai berikut.

Kelir jagad gumelar wayang pinanggung,
asnapun makhluking Widhi,
gedebog bantala wegung,
belencong pandaming urip,
gamelan gendhinging lakon.

e) *Tapak dara* yaitu penyangga *debog-debog* tersebut. Tapakdara ini memiliki tiga ujung runcing, ditancapkan pada *debog atas maupun bawah,* dengan ukuran standar sesuai kebiasaan dalang pada umumnya.

f) *Placak* adalah kait yang dibuat dari bambu atau logam (besi/kuningan) sebagai penghubung kolong kelir atau *plathet* bagian bawah dengan *debog*. Jumlahnya sesuai dengan jumlah *plathet,* sehingga pada waktu *placak* menancap pada *debog,* kelir menjadi kencang dan kuat.

g) *Pluntur* yaitu seutas tali dari *lawe* atau benang katun yang ditambang kurang lebih sebesar jari kelingking. Berfungsi sebagai pengikat antara kolong kelir atau *plathet* bagian atas dengan *blandaran* atau gawang untuk menahan *kelir* bagian atas agar tetap kencang.

h) *Blencong* adalah lampu untuk penerangan panggungan wayang. Pada zaman dahulu *blencong* ini dibuat dari logam tembaga atau kuningan, dinyalakan dengan sumbu yang dihubungkan dengan minyak kelapa, tetapi sekarang sudah tidak berlaku lagi karena *blencong* itu

sudah diganti dengan lampu halogin. Semua perabot tersebut mempunyai peran membentuk jagad wayang atau dunia tempat peristiwa pakeliran berlangsung.



Gambar 6.
Blencong Lampu Listrik



Gambar 7.
Blencong Lampu Minyak

Pada waktu pergelaran wayang masih menggunakan penerangan *blencong,* maka pertunjukan wayang memang suatu pertunjukan bayangan, dan bayangan boneka wayang karena sinar *blencong* itu membuat boneka wayang menjadi hidup, mengesankan dan misterius, karena nyalanya *blencong* tidak selalu tinggal diam, tetapi selalu menggetar. Pertunjukan wayang kulit pada umumnya dilaksanakan pada malam hari, dalam suasana gelap gulita, dan yang terang hanya di permukaan kelir. Hal ini memperlambangkan alam fana *(alam padhang)*, dan dibelakang kelir gelap gulita yang memperlembangkan alam baka (akhirat). Menurut Seno Sastroamidjojo bahwa *blencong* itu merupakan lambang *cahaya abadi,* yang dalam hal ini bermakna Tuhan Yang Maha Esa (Sastroamidjojo, 1964 : 72). Menurut Van Akkeren dalam Seno Sastroamidjojo, bahwa *blencong* lambang salah satu diantara ketiga unsur hidup yaitu tubuh, cahaya hidup, dan pancaindera (rasa *pangrasa)*, dan menurut Gatholoco, yaitu lambang manusia yang serba sempurna *(insan kamil),* dan *blencong* yang

mempunyai arti terpenting karena *blencong* memancarkan *cahaya* Ilahi, cahaya Ini berasal dari api (gaya, daya, kekuatan, semangat) yang dinyalakan dan dipadamkan oleh Tuhan dan dalam pergelaran wayang *blencong* dinyalakan dan dipadamkan oleh Ki Dalang

3) ***Kotak Wayang*** sebagai tempat menyimpan wayang yang akan dan selesai ditampilkan, serta berfungsi sebagai sumber bunyi bersama-sama dengan *cempala* dan atau *keprak* yang dimanipulasi oleh dalang sehingga menghasilkan bunyi *dhodhogan* atau *keprakan.* Kotak wayang pada umumnya dibuat dari kayu (kayu *suren),* dalam betuk pesegi panjang lengkap dengan tutupnya. Kotak ini ditempatkan di sebelah kiri dalang, sedangkan tutupnya diletakkan di sebelah kanan dalang. Kotak ini merupakan satu rangkaian dengan keprak atau *kecrek* dan cempala. *Keprak* atau *kecrek.* dibuat dari logam perunggu, kuningan, atau monel) dengan ukuran standar, satu set *keprak* pada umumnya terdiri atas empat keping. *Keprak* itu digantungkan dibibir kotak sebeluh kanan (kiri dalang) tepat pada posisi telapak kaki dalang sebelah kanan ketika dalang duduk bersila. *Keprak* itu ditata sedemikian rupa, sehingga menghasilkan bunyi yang sesuai dengan selera dalang.



Gambar 8. Kotak Wayang
Sumber: Dokumen pribadi

Kotak wayang juga untuk menyimpan boneka wayang yang terdiri dari wayang Mahabarata dan wayang Ramayana, dan satu kothak berisi ± 200 boneka wayang, sedangkan bagi dalang yang kaya satu kothak wayang berisi ± 300 boneka wayang. Ketika pergelaran wayang boneka, wayang yang berada di dalam kotak dikeluarkan dan sebagian disimping di kanan dan kiri yang disebut *wayang simpingan,* dan sebagian diletakan diatas tutup *kothak yang diletakkan di kanan dalang,* dan sebagian lagi berada di dalam kotak yang disebut wayang *dhudhahan,* seperti tokoh Dursasana, Pragota, Udawa, Semar, Gareng, Petruk dan sebagainya. Untuk wayang yang *dijejer* atau *disimping* seperti tokoh Baladewa, Salya, Rahwana, Suyudana dan sebagainya merupakan wayang *simpingan kiri.* Sedangkan untuk wayang *simpingan kanan* seperti Arjuna, Kresna, Sumbadra, Srikandhi, Bima, Gatutkaca, Guru dan sebagainya.

4) **Cempala**. Salah satu instrumen (alat) yang penting dalam pertunjukkan wayang yang digunakan oleh dalang untuk menghidupkan gerak wayang atau *ginem* (dialog) adalah *cempala. Cempala* adalah alat pemukul yang dipukulkan pada kotak wayang untuk menimbulkan efek suara tertentu sesuai dengan kebutuhan dalang.



Gambar 9.Cempala
Sumber: Dokumen pribadi

Cempala itu terbuat dari kayu *galih asem* atau kayu *kemuning* atau kayu *sambi.* Dalam pedalangan terdapat dua *cempala* yaitu *cempala ageng* dan *cempala alit. Cempala ageng* digunakan untuk memukul kotak bagian atas dengan tangan kiri agar menimbulkan suara tertentu. Suara yang ditimbulkan itu dapat berfungsi sebagai *signal* atau *sasmita* kepada para musisi untuk meminta lagu atau gending. Dari lain pihak suara yang ditimbulkan dari kotak juga berfungsi untuk mengiringi adegan tokoh tertentu misalnya pada adegan tokoh terbang atau tokoh berjalan dan sebagainya. Sedangkan *cempala alit (japit)* untuk memukul kotak bagian bawah dengan kaki kanan dengan cara dijepit antara jari jempol dan jari telunjuk kaki kanan. Suara yang ditimbulkan dapat berfungsi sebagai sinyal kepada musisi untuk perpindahan irama atau berfungsi untuk mengiringi gerak wayang berjalan. Bilamana mengiringi adegan perang maka *cempala alit yang* dijepit itu dipukulkan pada *kepyak,* sehingga dapat menguatkan gerakan wayang. Disamping itu dapat berfungsi untuk mengganti *dhodhogan* oleh karena kedua tangan dalang memegang wayang dan tidak dapat memegang *cempala.* Fungsi yang lain selain *dhodhogan* itu juga untuk mengiringi sulukan terutama pada jenis *ada-ada* yang mempunyai suasana *sereng* atau marah. Suara yang ditimbulkan dari *cempala* itu dalam dunia pedalangan diberi istilah bermacam-macam seperti *dhodhogan, ganter, banyu tumetes, rangkep, lamba* dan sebagainya.

5) **Wayang** yang ditata di kelir dalam bentuk simpingan kanan dan kiri akan membentuk kesan estetik dart berfungsi sebagai pembatas jagading wayang. Adapun wayang yang ditampilkan berperan sebagai gambaran tokoh- tokoh atau benda-benda tertentu. Satu set wayang dalam satu kotak terdiri dari wayang *simpingan,* wayang *dhudhahan,* dan wayang *ricikan.* Wayang *simpingan* yaitu wayang-wayang yang ditata atau dicacakkan pada *debog* sebelah kanan dan kiri dalang secara teratur sesuai dengan wujud dan ukurannya. Wayang *dhudhahan* yaitu wayang-wayang yang disiapkan di dalam kotak atau di atas tutup kothak yang selalu siap ditampilkan oleh dalang, pada umumnya berupa tokoh para Dewa, raksasa, para ksatriya Korawa, para pendeta, prajurit kera, dan para panakawan dan dhagelan. Adapun wayang *ricikan* adalah wayang-wayang yang

berbentuk bukan tokoh manusia, melainkan binatang, kereta, barisan (rampogan), gamanan dan property lainnya (Suman to, 2005: 7).

c. Perabot Fisik Pendukung

Sesuai dengan kemajuan tehnologl yang semakin canggih, seni pedalangan dalam perkembangannya tldak ketinggalan. Untuk mendukung keberhasilan suatu pergelaran tidak lepas dari sarana pendukung fisik seperti perangkat *sound system*. Perangkat *sound system* ini sangat menentukan keberhasilan suatu pertunjukan, karena dengan sarana ini suara dari dalang maupun semua perangkat pendukung pergelaran dapat dinikmati oleh penonton dari jarak jauh. Selain itu dengan *sound system* yang bagus, akan sangat membantu suara dalang menjadi lebih mantap dan lebih jelas. Dengan demikian dalang tidak terlalu banyak membuang energi, begitu pula para swarawati dan suara gamelan dapat diatur sedemiklan rupa, sehingga menjadi alunan suara yang harmonis. Selain *sound system* pada perkembangannya sekarang terdapat pula beberapa dalang yang laku di masyarakat rnelengkapi sarana pendukung pakelirannya dengan menggunakan *sound effect dan lighting effect* atau tata cahaya. *Sound effect* digunakan untuk mendukung adegan-adegan tertentu, misalnya adegan di tengah hutan diberi kicauan burung-burung, adegan di samodera diisi dengan suara ombak gemuruh, begitu pula adegan-adegan peperangan dihiasai dengan suara desisan anak panah, dan senjata-senjata lainnya. Tampilan-tampilan *sound effect* itu biasanya disertai pula dengan tampilan *lighting effect* sesuai dengan suasana yang diinginkan, sehingga pertunjukan nampak lebih menarik para penonton.

3. Unsur-unsur Garap Pakeliran

Tiap-tiap sesuatu dalam dunia ini terjadi dari berbagai unsur. Bahkan yang abstrakpun ada unsur-unsurnya. Sesuatu disebut unsur tergantung dari bagaimana cara memandang. Misalnya plot, perwatakan, dialog, dan setting merupakan unsur-unsur dari sandiwara modern (William Henry Hudson 1983: 27). Wayang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan sebuah sandiwara, sehingga unsur-unsur dalam pewayangan mengacu dari unsur-unsur yang ada pada sandiwara.

Nayawirangka (1960:12) dalam bukunya berjudul *Serat Tuntunan Pedalangan* berpendapat bahwa unsur-unsur pedalangan meliputi *catur, sabet*, dan iringan. Menurut Bambang Murtiyoso (2004: 55) unsur-unsur pedalangan meliputi *lakon, sabet* (seluruh gerak wayang), *catur* (narasi dan cakapan), *karawitan* (gending, sulukan, dan properti panggung). Unsur-unsur tersebut dalam pelajaran di sekolah menjadi kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa jurusan pedalangan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pedalangan terdiri dari empat jenis, yaitu: (1) *lakon* yang terdiri dari cerita, urutan pengadegan, penggolongan jenis lakon, dan *sanggit*. (2) *catur* terdiri dari, *janturan, pocapan* dan *Ginem.* (3) *sabet* yang meliputi semua gerak wayang, dan (4) iringan wayang yang terdiri dari *dhodhogan, keprakan,* dan *tembang.*

a. *Lakon*

Pertunjukan wayang menurut Sumanto (2002: 1) pada hakekatnya adalah pertunjukan lakon. Secara fisik lakon terbentuk dari perpaduan unsur-unsur garap, meliputi narasi dan dialog (Jw: *catur*), gerak wayang (Jw: *sabet*), serta karawitan pedalangan yang antara lain terdiri atas gending, *sulukan kombangan, dhodhongan keprakan, tembang,* dan *sindhenan* serta dengan menggunakan wayang sebagai media aktualisasi tokoh-tokohnya. Lakon sebagai sentral pertunjukan merupakan kerangka yang mengarahkan penggarapan *catur, sabet*, dan karawitan pedalangan. Oleh karena itu dalam melihat pertunjukan wayang yang dihayati adalah lakonnya.

Sumanto (2002: 1) lebih lanjut menyatakan bahwa Lakon wayang sebagai bingkai unsur-unsur garap berkedudukan mengarahkan catur, sabet, dan karawitan pedalangan dalam rangka antara lain: (1) Untuk mendukung terciptanya peristiwa lakon dalam setiap adegan. (2) terwujudnya perbedaan status dan karakter masing-masing tokoh dengan berbagai ragam pandangan, sikap, perilaku, pembicaraan, situasi batin, cara mengambil keputusan, serta. (3) terungkapnya berbagai ragam konflik dan penyelesaiannya.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa posisi sebuah lakon sangat penting didalam pertunjukan wayang. Wayang tidak dapat berjalan apabila tidak ada lakon yang dipentaskan.

b. *Catur*

Menurut Kuwato (2002: 1) *Catur* merupakan kosakata bahasa Jawa yang salah satu artinya adalah 'kata' dan jika ditambah akhiran/panambang menjadi caturan berarti: berkata, berkata-kata atau bercakap-cakap. Dalam bahasa Kawi kata catur artinya empat. Dalam dunia olah raga, catur menjadi nama salah satu cabang olah raga yaitu olah raga catur, sedangkan di dunia pedalangan kata catur merupakan istilah untuk menunjuk salah satu unsur garap pakeliran yang di bentuk dari medium bahasa, yaitu narasi dan wacana/dialog.

Bambang Murtiyoso (1983: 8) Catur adalah susunan atau rangkaian bahasa yang diucapkan dalang pada waktu mendalang, baik yang berisi pelukisan sesuatu maupun berupa percakapan tokoh-tokoh wayang. Berdasarkan penggunaannya, catur dapat diperinci menjadi *janturan, pocapan,* dan *Ginem. Janturan* adalah catur yang berisi pelukisan suatu adegan. Penyuaraan *janturan* diiringi dengan sebuah gendhing yang dibunyikan secara perlahan-lahan. Pocapan hampir sama dengan *janturan,* tetapi tidak diiringi dengan gendhing. Sedangkan *Ginem* adalah catur yang berisi percakapan atau dialog antara tokoh wayang yang satu dengan yang lain.

Menurut B. Subono (1997: 9) Catur adalah ungkapan bahasa dalam pakeliran yang terdiri dari *Ginem* atau dialog, janturan dan pocapan atau narasi. Dalam pakeliran bentuk semalam banyak dijumpai catur-catur yang klise. Catur klise adalah susunan bahasa baik berbentuk narasi maupun dialog yang telah baku berupa perbendaharaan jadi. Catur jenis ini pada umumnya mempunyai struktur isi dan pola yang telah dibakukan.

Menurut Soetarno (2005: 78) *catur* dalam pedalangan gaya Surakarta adalah susunan atau rangkaian bahasa yang diucapkan dalang pada waktu penyajian wayang, yang berisi pelukisan sesuatu keadaan atau berupa percakapan wayang. Catur dalam pertunjukan wayang dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu *janturan, pocapan,* dan *Ginem.* Istilah *janturan, pocapan* dan *Ginem* yang menjadi sub kompetensi dalam mendalang.

Kuwato (2002: 2) menyatakan bahwa melalui unsur catur, dalang dapat menggungkapkan ide-ide dengan jelas dan mudah dipahami penonton karena menggunakan bahasa verbal. Bahasa yang dipilih dalam catur (pedalangan) adalah ragam bahasa

pedalangan (termasuk pilihan kosakata, ungkapan dan tata susun kalimatnya) yaitu meliputi bahasa kawi dan Jawa baru yang dalam penggunaannya hadir bersama-sama sehingga nembentuk suatu tipe bahasa baru yang tidak dapat dikategorikan ke dalam ragam bahasa kawi maupun Jawa baru.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa *catur* merupakan aspek pertunjukan wayang yang berupa pemakaian kosakata sesuai dengan konvensi kebahasaan pedalangan, serta tehnik pengucapan tokoh wayang yang disebut *antawecana.* Penyampaian *antawecana* disesuaikan dengan karakter dan status tokoh, suasana adegan, dan latar tempat. *Catur* merupakan sarana dalang dalam mengungkapkan ide-ide yang paling jelas dan mudah ditangkap oleh *audience,* karena menggunakan bahasa verbal melalui narasi dan dialog antar tokoh wayang.

1) Janturan

Menurut Umar Khayam (2001:101) janturan adalah gambaran yang diberikan dalang mengenai keadaan kerajaan, kahyangan, pertapaan, hutan, pribadi tokoh, dan perabotan yang diucapkan dengan iringan gamelan dalam keadaan sirep. Sedangkan menurut Bambang Murtiyoso (2004: 94) janturan adalah wacana dalang yang berupa deskripsi suasana suatu adegan yang sedang berlangsung, dengan ilustrasi gendhing sirepan.

Janturan adalah deskripsi tentang suasana adegan dan deskripsi karakter tokoh wayang oleh dalang pada waktu pertunjukan wayang dengan medium bahasa dalam bentuk prosa. Deskripsi ini disertai dengan iringan musik dalam keadaan *sirep*. Pada waktu dalang mengucapkan janturan instrumen yang dibunyikan adalah rebab, gender, kendang, gong, kenong, kethuk, kempyang dan slenthem.

Tradisi pedalangan Surakarta menempatkan janturan dalam tiap-tiap adegan sebuah lakon wayang. Fungsi *janturan* dalam pertunjukan wayang adalah membuat suasana pertunjukan menjadi menarik, atau menimbulkan suasana tertentu yang diinginkan. Selain itu janturan juga berfungsi mendeskripsikan sesuatu yang belum terungkap melalui sarana dramatik, serta memperjelas pelukisan tokoh, peristiwa dan tempat tertentu.

Struktur isi janturan jejer menurut Kuwato (2002 : 4) adalah sebagai berikut : (1) Pembukaan (Jw. pambuka). (2) Lukisan tentang negara, termasuk nama negara, dasanama negara, makna nama negara, keadaan negara meliputi letak geografis, sosial, politik dan ekonomi. (3) Diskripsi tentang raja meliputi nama dan makna nama serta keluhuran budi raja. (4) Diskripsi tentang pasewakan. Pada bagian ini disebut nama termasuk dasanama, keahlian, kesaktian atau perwatakan tokoh-tokoh yang sedang menghadap raja serta keadaan pasewakan pada umumnya. (5) Pelukisan tentang situasi batin raja. Termasuk dalam bagian ini adalah pembicaraan menolong raja (Jw. Pangudasmara).

Berdasarkan posisinya dalam adegan, maka janturan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu janturan adegan dan janturan peristiwa. Janturan adegan adalah janturan yang menyertai sebuah adegan, seperti janturan jejer, gapuran, kedhatonan dan lain-lain, sedangkan janturan peristiwa ialah janturan dengan tekanan pada peristiwa yang sedang terjadi dalam suatu adegan, seperti janturan babak unjal, ajon-ajon punggawa dan janturan-janturan peristiwa penting lainnya dalam adegan (Kuwato 2002: 3).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa janturan adalah ucapan dalang yang menggambarkan keadaan suatu negara, nama negara, nama raja, dan upacara penyambutan kedatangan raja, dalam iringan gending secara perlahan-lahan berirama lamban dan lirih. Dalam janturan juga berisi tentang penyebutan nama tokoh beserta tafsir arti namanya dan penyebutan nama tempat disertai dengan tafsiran nama tempat tersebut.

2) Pocapan

Pocapan adalah deskripsi tentang suasana adegan dan pelukisan karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang. Pocapan tidak disertai dengan iringan musik, tetapi hanya di iringi permainan gender secara bebas (dengan teknik grimingan). Pocapan menceritakan peristiwa yang sedang terjadi (Soetarno, 2004: 79)

Menurut Kuwato (2002: 5) Pocapan adalah lukisan dengan kata-kata tentang sesuatu, yang dalam penyajiannya tidak/ tanpa iringan gending dan biasanya diiringi grimingan atau

grambyangan gender. Seperti halnya janturan pocapan pakeliran gaya Surakarta juga berkaitan dengan adegan. Pocapan biasanya terletak di dalam adegan, menyertai bagian dari suatu adegan tertentu, serta terletak di antara adegan satu dengan adegan berikutnya. Berdasarkan hal yang telah dikemukakan ini, digolongkan menjadi pocapan mandiri, dan pocapan peralihan. Termasuk pocapan dalam adegan adalah pocapan ratu gundah (Jw. Emeng), pocapan dalam adegan sabrangan, pocapan dalam perang gagal, dan pocapan lainnya yang terdapat dalam suatu adegan tertentu.

3) *Ginem*

Sunardi (2003: 10) berpendapat bahwa *Ginem* adalah catur yang berisi percakapan tokoh wayang, bergumam maupun berbicara dengan tokoh wayang yang lain. Soetarno (2004: 79) menyatakan bahwa dalam pertunjukan wayang *Ginem* dapat dibedakan menjadi dua yaitu monolog dan dialog. Sedangkan dari isinya *Ginem* terdiri atas *Ginem* baku dan *Ginem* bebas. Menurut peristiwanya, *Ginem* dapat dikelompokkan menjadi *Ginem* serius, *Ginem* tantangan, dan ginen dagelan.

Ginem serius adalah *Ginem* yang membicarakan inti permasalahan. *Ginem* tantangan adalah *Ginem* yang digunakan dalam adegan perang, sedangkan *Ginem* dagelan adalah *Ginem* untuk humor.

Berdasarkan pendapat tersebut *ginem* adalah merupakan salah satu wujud *catur* yang menunjukkan ungkapan ide atau gagasan berbentuk cakapan tokoh seorang diri (monolog) atau dengan tokoh lain (dialog).

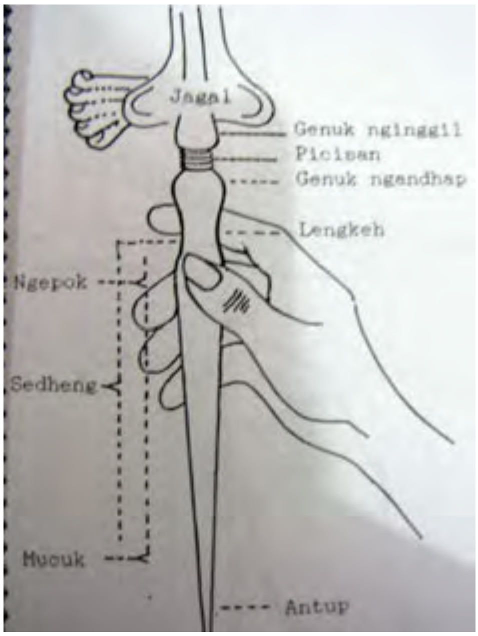
c. Sabet

Sabet adalah semua gerak dan penampilan boneka wayang yang disajikan oleh dalang dalam pertunjukannya. Gerak-gerak wayang tersebut harus disesuaikan dengan karakter dan situasi jiwa tokoh. Secara teknis sabet digolongkan menjadi lima bagian yaitu *cepengan, solah, tancepan, bedholan,* dan *entas-entasan.*

Menurut Bambang Murtiyoso, pedoman memainkan wayang (*sabet*) digolongkan menjadi tiga yaitu *greget, saut* dan *saguh. Greget* yaitu gerak wayang harus kelihatan hidup sesuai dengan keadaan suasana hati tokoh misalnya suka, sedih, marah,

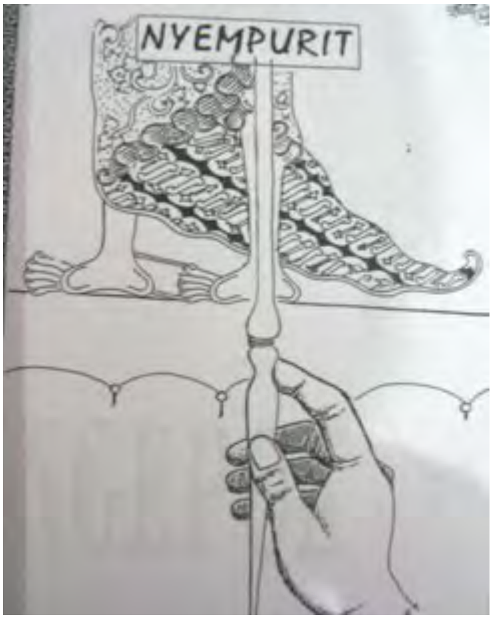
lapang, dan asmara. *Saut* yaitu sabet dalam perang harus terampil dan tidak acak-acakan serta terstruktur. Sedangkan *saguh* adalah penampilan wayang sesuai dengan perwatakan, bentuk, serta besar kecilnya wayang.

Cepengan adalah cara memegang wayang yang terdiri dari empat teknik yaitu *methit* (*mucuk* atau *nyempurit), sendhon* (*magak* atau *sedheng), ngepok,* dan *njagal.* Nama-nama cara memegang wayang tersebut ditentukan dari jari tangan dalang yang memegang tangkai wayang (Jawa: *Cempurit*). Bagian dari *cempurit* dibedakan menjadi lima yaitu *genuk nginggil, picisan, genuk ngandhap, lengkeh* dan *antup.* Bagian-bagian inilah yang membedakan bentuk *cepengan* wayang seperti dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 10. Bagian-bagian tangkai wayang (*cempurit*)

Tehnik *cepengan methit* atau *mucuk* adalah cara memegang wayang dengan teknik, jari telunjuk pada tangkai wayang yang disebut *lengkeh,* ibu jari, jari tengah, jari manis, dan kelingking untuk menyangga tangkai paling bawah *(antup). Cepengan* dengan teknik *methit* atau *mucuk* ini digunakan untuk memegang wayang *bayen, putren,* dan wayang terbang. Teknik ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. *Cepengan methit*

Tehnik *cepengan sendhon* atau *magak* adalah ibu jari diletakkan pada *lengkeh,* jari telunjuk pada *lengkeh* dalam, sedangkan jari tengah, jari manis, dan kelingking dikepalkan. Tehnik ini digunakan untuk memegang wayang *bambangan, katongan, alusan* sampai pada wayang gagahan, misalnya: Abimanyu, Arjuna, Kresna, Setyaki, dan gathutkaca. Bentuk tehnik ini dapat dilihat pada gambar 12 di bawah ini:



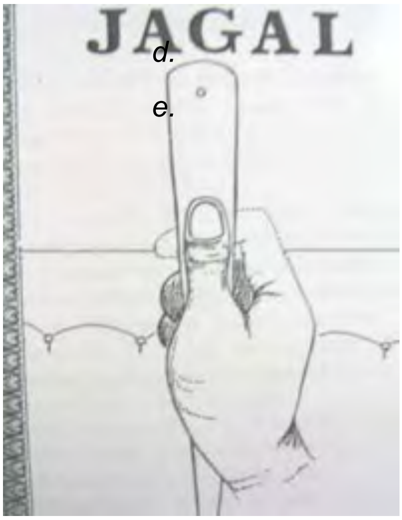
Gambar 12. Bentuk *Cepengan Magak*

Teknik *ngepok* cara memegangnya sama seperti bentuk tehnik *magak,* tetapi letak jari pada *genuk nginggil.* Tehnik ini digunakan untuk memainkan wayang *buto raton,* Kumbakarna, Werkudara, Rama Bhargawa, dan Tugu Wasesa. Lihat gambar 13.



Gambar 13. Tehnik *ngepok*

Tehnik *Njagal* adalah dengan cara jari telunjuk dan jari tengah memegang pada tumit kaki wayang, ibu jari menjapit kaki dari luar. Tehnik ini digunakan untuk memainkan wayang *rampogan* dan hewan misalnya: gajah, banteng, dan naga. Bentuk tehnik ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 14. Teknik Njagal

Solah adalah seluruh gerak gerik wayang di kelir, yang digolongkan menjadi dua yaitu solah umum dan solah khusus. *Tancepan* yaitu posisi penancapan wayang pada batang pisang (gedebog) selama pertunjukan. *Tancepan* wayang mempunyai aturan-aturan tertentu yang berkaitan dengan tinggi rendahnya derajad, kedudukan, umur dan situasi.

Bedholan adalah tindakan pencabutan wayang dari posisi *tancepan.* Dalam pertunjukan wayang *bedholan* dibedakan menjadi *bedholan jejer,* dan *bedholan* bukan jejer. Sedangkan *entas-entasan* adalah gerak wayang yang meninggalkan panggung wayang. Dalam *entas-entasan* dipertimbangkan efek bayangan, karakter serta suasana tokoh (Suyanto 2004: 2)

Menurut Purba Asmara (2002: 1) Sabet merupakan salah satu unsur pakeliran yang berkaitan dengan aspek visual. Melalui sabet, ungkapan-ungkapan pakeliran yang tidak dapat dijelaskan dengan wacana (catur) maupun karawitan pakeliran, dapat dilihat oleh penonton. Meskipun demikian, ungkapan visual tersebut belum tentu dapat dipahami apalagi dimengerti oleh penonton,

karena sabet sebagai medium gerak dalam pakeliran lebih bersifat simbolis daripada sekedar tanda-tanda ikonik. Gerak seperti menyembah memang merupakan tanda ikonik, yakni sebagai bentuk ungkapan penghargaan salah satu tokoh wayang kepada tokoh wayang lain yang secara hierarkis mempunyai derajat lebih tinggi atau lebih tua.

Subono. B (1997: 12) berpendapat bahwa Sabet adalah gerak wayang dari awal pertunjukan sampai akhir, termasuk perhatian dalang terhadap bayangan pada kelir, serta pengaturan wayang di luar kelir. Dengan demikian seorang dalang dituntut harus terampil memegang, memainkan, mengatur wayang supaya wayang tidak tertimbun, serta bagaimana bayangan di kelir tetap pada posisi yang dikehendaki sehingga menampilkan sabet yang hidup dan bersih. Dalam menampilkan sabet yang penting harus dapat mewadahi isi atau pesan yang dimaksud, misalnya rasa gagah, trenyuh, senang, gandrung, sedih, dan sebagainya.

Menurut Soetarno (2004: 80) sabet adalah semua gerakan wayang dalam pertunjukan wayang kulit. Sabet sangat ditentukan oleh faktor greget, resik, dan mungguh. Greget yaitu gerak wayang harus hidup sesuai dengan suasana batin tokoh (marah, sedih, gembira). Resik, gerak wayang harus terampil, rapi, sehingga terasa mantap dan menarik. Sedangkan mungguh adalah gerak wayang harus sesuai dengan watak tokoh, serta empan papan

Sabet dalam pertunjukan wayang kulit sangat mendukung esensi lakon yang ditampilkan serta mempunyai fungsi untuk memberikan gambaran situasi batin tokoh dan perbuatan tokoh wayang

d. *Iringan*

Fungsi iringan dalam pedalangan adalah sebagai pemantap pembuat suasana adegan. Iringan pedalangan dibedakan menjadi tiga golongan yaitu *sulukan, dodogan keprakan* dan *karawitan*. *Sulukan* merupakan jenis lagu vokal yang biasanya disuarakan oleh dalang untuk membantu memberikan effek suasana tertentu dalam pakeliran. *Dodogan* adalah bunyi yang ditimbulkan dari suara kotak yang dipukul dengan cempala. *Keprakan* adalah suara kepingan logam yang dipasang pada kotak, dan akan berbunyi apabila dihentakkan dengan kaki dalang. Sedangkan *karawitan* adalah semua sajian seni suara

baik yang berupa vokal maupun instrumental dengan menggunakan tangga nada *slendro* dan atau *pelog.* Vokal biasanya disajikan oleh *swarawati* yang disebut *pesinden,* dan *wiraswara* (Bambang Murtiyoso 1983: 25).

1) Sulukan

Suluk atau sulukan dalam pertunjukan wayang kulit gaya Surakarta dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: *pathetan, sendhon,* dan *ada-ada. Pathetan* adalah lagu vokal dalang yang menimbulkan rasa agung, tenang dan berwibawa yang dinyayikan pada suatu adegan. Sulukan dilakukan setelah iringan gendhing berhenti atau *suwuk. Pathetan* diiringi dengan instrumen gamelan rebab, gender, gambang, suling, kenong, kempul, dan gong (Soetarno, 2005: 81).

Pathetan juga digunakan sebagai tanda sekat antara adegan yang satu dengan adegan berikutnya. Selain itu *pathetan* juga digunakan sebagai peralihan pathet, mengiringi adegan, atau bagian dalam adegan tertentu. Jenis pathetan antara lain: *pathet Nem wantah, Pathet Nem Ageng, Pathet Nem Jugag, Pathet Kedu, Pathet Lasem, Lindur, Pathet sanga wantah, Sanga Ngelik, Pathet sanga jugag, Pathet jingking, Pathet Manyura wantah, Pathet manyura ageng, Pathet manyura Ngelik, dan Pathet Manyura Jugag* (Bambang Murtiyoso, 1983: 18).

Sendhon adalah lagu vokal dalang yang memberikan rasa emeng, sedih, was-was. *Sendhon* hampir sama dengan *sulukan,* perbedaannya adalah pada tempo penyuaraan dan *ricikan* iringan. Contoh jenis *sendhon* antara lain: *Sendhon penanggalan, Sendhon rencasih, Sendhon sastradatan, Sendhon tlutur, Sendhon kloloran, dan Sendhon kagog ketanon pathet manyura* (Soetarno, 2005: 81)

Ada-ada adalah lagu vokal dalang yang menimbulkan rasa *sereng, greget,* dan tegang. Dalam membuat suasana yang menegangkan *ada-ada* diiringi dengan ricikan gender dan diikuti dengan *dodogan* dan *keprakan* (Bambang Murtiyoso, 1983: 19). Contoh *ada-ada* antara lain: *ada-ada girisa, ada-ada Hastakuswala, ada-ada mataraman,* dan *ada-ada greget saut*.

2) *Dhodhogan* dan *Keprakan*

Fungsi dhodhogan dan keprakan pada pertunjukan wayang adalah untuk menguatkan suasana, memberikan isyarat kepada pengrawit untuk memainkan iringan, mempercepat dan memperlambat irama gendhing, dan sebagai tanda dimulainya pertunjukan wayang (Soetarno, 2005: 83).

Menurut Bambang Murtiyoso (1983: 22) yang dimaksud dengan *Dhodhogan* adalah bunyi yang ditimbulkan dari suara kotak karena dipukul dengan *cempala* sedangkan *Keprakan* yaitu hentakan kepingan logam (*keprak*) yang di buyikan dengan hentakan kaki dalang.

Jenis *dhodhogan* dan *keprakan* gaya Surakarta menurut Soetarno (2005: 83) dibagi menjadi empat, yaitu *lamba, geter, rangkep, dan banyu tumetes. Dhodhogan lamba* digunakan oleh dalang pada awal pathetan, sendhon, atau tanda akan sirep gendhing, serta tanda berakhirnya sebuah janturan. *Dhodhogan keprakan geter* yaitu *dhodhogan* dengan suara kembar dua, sebagai tanda bahwa dalang meminta gendhing *srepegan, sampak,* dan mempercepat irama. Bunyi *dhodhogan* lamba adalah *dhog-dhog, dhog-dhog,* atau *dhog cek.*

Dhodhogan keprakan rangkep adalah dhodhogan dengan suara kembar tiga, geter sekali dan dilanjutkan lamba sekali. Jarak pukulan pertama dengan kedua temponya lebih cepat dibandingkan dengan jarak tempo pukulan kedua dan ketiga. Dhodhogan ini digunakan sebagai tanda sekat dalam percakapan wayang, sebagai batas awal meminta gendhing, dan pergantian permasalahan dalam pocapan (Soenardi, 2003: 18).

Dhodhogan Banyu tumetes adalah dhodhogan dengan suara ganda dan dibunyikan secara tetap sehingga berbunyi *dhog-dhog-dhog. Dhodhogan* ini digunakan sebagai *sasmita* dalang untuk meminta gendhing ayak-ayak, dan sebagai iringan dalam pocapan pada suasana tegang (Bambang Murtiyoso, 1983: 24).

3) Gendhing/Karawitan Wayang

Gendhing adalah susunan lagu dalam karawitan Jawa yang berupa instrumental dengan menggunakan laras slendro dan atau pelog. Gendhing dalam karawitan wayang terdiri dari

beberapa bentuk antara lain: *ketawang, ladrang, srepeg, ayak-ayak, sampak* dan *lancaran* (Soetarno, 2005: 85).

Umar Khayam (2001: 88) menyatakan bahwa pembagian babak dalam wayang kulit didasarkan pada jenis iringan musik yang disebut dengan patet. Dengan demikian setiap adegan dalam wayang disesuaikan iringan musiknya. Setiap tokoh yang tampil mempunyai karakter sendiri-sendiri, sehingga setiap tokoh juga mempunyai gendhing iringan sendiri-sendiri. Hal ini dapat dilihat pada tabel iringan pedalangan gaya Surakarta.

Tabel 1
Iringan Gaya surakarta

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
1	Jejer I	
	a. Batara Guru dan kerajaan Amarta	*Gendhing Kawit*
	b. Astina Duryudana	*Gendhing Kabor dilanjutkan Karawitan*
	Tamu Datang	
	a. Raja Amarta	*Ladrang Mangu*
	b. Nangkula Sadewa	*Ladrang Kembang pepe*
	c. Janaka	*Ladrang Srikaton*
	d. Baladewa	*1. Ladrang Remeng* *2. Ladrang Sobrang* *3. Ladrang Diradameta*
	e. Karna	*1. Ladrang Sobah* *2. Ladrang Peksi Kuwung*
	f. Sangkuni	*Ladrang Lere-lere*
	g. Kangsa	*Sama dengan untuk Baladewa*
	h. Jalasengara	*Ladrang erang-erang*
	i. Patih sabrang	*Ladrang Sobrang*
	j. Denawa Peksi	*Ladrang Sobrang*
	k. Randha widada	*Ladrang Sobrang*
	Tamu Mundur	

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
	a. Alusan	*Suluk pathet nem jugag*
	b. Baladewa, Kangsa, Karna	*Ada-ada Girisa*
2	**Kedatonan**	
	a. Ngastina (Banuwati)	*1. Gendhing Damar keli* *2. Gendhing Gandrung Mangu*
	b. Wiratha	*1. Gendhing Tunjung Karoban* *2. Gendhing gandrung mangu*
	c. Dwarawati	*1. Gendhing Titipati* *2. Gendhing Kaduk Manis*
	d. Mandura	*1. Gendhing Kanyut* *2. Gendhing Gantalwedhar*
	e. Mandraka	*1. Gendhing Laranangis* *2. Gendhing Gandrung Manis*
	f. Cempala	*Gendhing Maskumambang*
	g. Kumbina	*1. Gendhing Puspawedhar* *2. Udanasih*
	h. Lesan pura	*Gendhing Rendheh*
	i. Amarta	*1. Gendhing Gantal wedhar* *2. Gendhing Larasati*
	j. Kahyangan	*Ayak-ayakan*
3	Pasowanan Jawi	
	a. Prabu Baladewa	*Gendhing Capang*
	b. Arya Sena	*1. Gendhing Dhandhun* *2. Gendhing Gendhu*
	c. Seta Untara	*Gendhing Talimurda*
	d. Samba Setyaki	*Gendhing Kedaton Bentar*
	e. Setyaki	*1. Gendhiung Titisari*

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
		2. Gendhing Larasati
	f. Arya Prabu Rukma	*1. Gendhing Titisari* *2. Gendhing Prihatin*
	g. Ugrasena	*Gendhing Kedhaton Bentar*
	h. Rukmarata	*Gendhing Kedhaton Bentar*
	i.Sengkuni Karna	*Gendhing Kembang Tiba*
	j. Burisrawa	*Gendhing Bolang-bolang*
	k. Trustajumna	*Gendhing Randhat*
	l. Dewa	*Gendhing Turirawa*
	m. Dursasana	*1. Gendhing Semukirang* *2. Gendhing Prihatin*
4	Budhalan	*1. Lancaran Kebogiro* *2. Lancaran wrahat bala* *3. Lancaran Manyarsewu* *4. Lancaran Bubaran Nyutra* *5. Lancaran Singanebah*
5	Jejer 2 (sabrangan)	
	a. Raja Astina	*1. Gendhing Jamba* *2. Gendhing Bujangga* *3. Gendhing Lana*
	b. Raja Amarta	*Gendhing Bujangga*
	c. Kakrasana	*Gendhing Bujangga*
	d. Kangsa	*Gendhing Babad*
	e. Narada	*Gendhing Peksibayan*
	f. Dasamuka	*1. Gendhing Babad.* *2. Gendhing Parinom*
	g. Sabrangan Alus	*Gendhing udan sore*
	h. Durga	*1. Gendhing Lokananta* *2. Gendhing Menyanseta*
	i. Sabrang Telengan	*1. Gendhing rindhik* *2. Gendhing lana*
	j. Raja raksasa muda	*Gendhing Majemuk*
	k. Raja raksasa tua	*1. Gendhing Lobaningrat* *2. Gendhing Guntur*

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
	l. Buron wana	*1. Ladrang Babad Kenceng* *2. Ladrang Wani-wani*
	m. Antagopa	*Ladrang Kaki-kaki Tunggu Jagung*
	Memanggil Punggawa	
	a. Danawa Raksasa	*1. Ladrang Bedhat* *2. Ladrang Moncer* *3. Ladrang Alas Kobong*
	b. Alusan misalnya Narayana	*Ladrang Kembang Gadhung*
	Mundurnya punggawa	*Srepeg pinjalan*
	Perang Gagal	*Srepegan, sampak, palaran*
6	Peralihan	*Srepegan, Pathet sanga wantah*
7	Adegan Pertapaan (Pathet sanga)	
	a. Janaka di Madukara	*1. Gendhing Kuwung-kuwung.* *2. Gendhing Danaraja*
	b. Saptaarga	*1. Gendhing kalunta* *2. Gendhing Lara-lara*
	c. Janaka di hutan	*Gendhing Dhempel* dilanjutkan *ladrangan*
	d. Janaka di Goa	*Gendhing dhendha santi* dilanjutkan *ladrangan.*
	e. Janaka di Setragandamayit	*1. Gendhing Lonthang Kasmaran.* *2. Gendhing Gendreh Kemasan*
	f. Janaka menjadi emban	*1. Gendhing Lonthang Kasmaran.* *2. Gendhing Gendreh Kemasan*
	g. Ciptaning	*Gendhing Jongkang*
	h. Abiyasa dan Abimanyu	*Gendhing Ganda Kusuma*

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
	i. Kanwa dan Irawan	*Gendhing Sumar*
	j. Pandhita dan Bambang	*Gendhing Bondhet*
	k. Bambang Nagatatmala	*1. Gendhing Ela-ela* *2. Gendhing Sumedhang*
	l. Bambang Gusen	*Gendhing Kenceng*
	m. Semar di Klampisireng	*Gendhing Loro-loro*
	n. Semar akan terbang	*Gendhing Babar Layar*
8	Perang Kembang (adeg Denawa)	
	a. Raksasa di perempatan	*1. Lancaran Jangkrik Genggong* *2. Ladrang Kagog Madura*
	b. Raksasa Hutan	*1. Ladrang Babad Kenceng* *2. Ladrang Kagog Madura* *3. Lancaran Embat-embat Penjalin*
	c. Ular atau Harimau	*1. Ladrang Babad Kenceng* *2. Ladrang Gedrug*
	d. Muncul Togog dan Sarawita (setelah a dan b)	*Srepegan*
	e. Perang Kembang	*1. Srepegan* *2. Sampak Tanggung*
	f. Togog dan Sarawita muncul menemui satriya setelah para raksasa mati	*Ayak-ayak*
	Catatan: Punakawan dapat menemui raksasa yang diiringi gendhing a. Semar	*1. Ketawang Langen Gito* *2. Sekar Madukaralalita*

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
	b. Gareng	*1. Ketawang Puspagiwang* *2. Nini-nini Katisen*
	c. Petruk	*1. Sekar Dhandhang Gula*
9	Sesudah Perang kembang	
	a. Raja Astina	*Gendhing Kenceng Barong*
	b. Raja Dwarawati	*1. Gendhing Rondon* *1. Gendhing Semeru*
	c. Amarta	*Gendhing Gandrung Mangungkung*
	d. Cempala	*Gendhing laler Mengeng*
	e. Cempala/Yudistira	*1. Gendhing Candra* *2. Gendhing Semiring*
	f. Methaprelaya	*1. Gendhing Renyep* *2. Gendhing Sunggeng*
	g. Werkudara	*1. Ladrang Babad Kenceng* *2. Ladrang Kagog Madura*
	h. Pringgadani/ Gathutkaca	*1. Gendhing Kenceng Barong* *2. Gendhing Genjong guling*
	i. Welasan (sedih)	*Gendhing Tlutur* dilanjutkan *Ladrangan*
	j. Jungkung Mardeya	*Gendhing Renyep*
	k. Raja Raksasa	*Gendhing Galagotang*
	l. Kesawa	*Gendhing Jongkang*
	m. Wasi Jaladara	*Gendhing Gambirsawit*
	n. Narayana	*Gendhing Sumar*
	o. Bagaspati	*1. Gendhing Genjong* *2. Gendhing Onang-onang*
	p. Yamadipati	*Gendhing Genjong*
	q. Narada dan Indra	*Gendhing Geger Sore*
	r. Bathara Guru	*Gendhing Madu Kocak*

No	Adegan	Iringan Musik Karawitan
	s. Tokoh putri	*Gendhing Songgeng*
	t. Kurawa (*begalan*)	*Ladrang Giyak-giyak*
	u. Setan menggoda	*1. Ketawang Dhendha Gedhe* *2. Ketawang Dholo-dholo*
	v. Srambahan untuk wayang Liyepan	*1. Ladrang Gonjang Ganjing* *2. Ladrang Kembang Tanjung* *3. Ladrang pangkur* *4. Ladrang Clunthang*
10	Peralihan	*Suluk pathet manyura wantah*
11.	Bagian *Pathet Manyura*	
	a. Mandura	*Gendhing Capang*
	b. Ngastina	*Gendhing Gliyung*
	c. Mandura sepuh	*Gendhing Pucung*
	d. Amarta	*Gendhing Bujangganom*
	e. Dwarawati	*Gendhing Bang-bang wetan*
	f. Putri	*1. Gendhing Ramyang* *2. Gendhing Kutut manggung* *3. Gendhing Montro* *4. Ladrang Manis*
	g. Giling wesi	*Ladrang Liwung*
	h. Anoman/Gathutkaca	*Ladrang Eling-eling Badranaya*
	i. Raksasa	*1. Lancaran Ricik-ricik* *2. Ladrang Liwung*
	j. Inggela	*Ladrang Kandha manyura*
12	Tancep Kayon	*1. Gendhing Lobong* *2. Gendhing Boyong* *3. Gendhing Ginonjing* *4. Ladrang Manis*
Sumber: Nayawirangka, 1954		

E. Rangkuman

Seni pedalangan memiliki empat macam medium yang berupa: (1) bahasa, (2) suara, (3) gerak, dan (4) rupa; yang terdiri atas garis, warna, bentuk, dan tekstur. Masing-masing medium ini dalam penerapannya tidak dapat dipisah-pisahkan, di antara medium satu dan lainnya saling berkait dan saling mendukung menjadi suatu kesatuan yang membentuk pertunjukan wayang secara utuh. **Bahasa** merupakan bahan baku yang digarap sebagai media ungkap dalam wujud wacana dan vokal dalang. **Suara** adalah bahan baku yang digarap sebagai sarana ungkap, baik wacana, vokal dalang, maupun karawitan pakeliran. Ungkapan wacana dalam pedalangan tidak sekedar ungkapan bahasa sebagai sarana komunikasi,akan tetapi ungkapan wacana itu harus mengacu pada karakter, dan suasana tokoh wayang. **Gerak** sebagai bahan baku yang diolah sebagai media ekspresi gerak wayang. Salah satu tugas seorang dalang adalah menghidupkan tampilan wayang lewat ekspresi gerak. Penampilan gerak wayang tidak sekedar gerak dalam arti *obah (moving)* melainkan gerakan yang ekspresif, berkesan hidup dan sesuai dengan karakter wayang yang tampil. **Rupa** adalah bahan baku yang diolah sebagai sarana ungkap wujud wayang, Rupa dalam hal ini mencakup tampilan bentuk, warna, dan karakter. Boneka wayang pada hakikatnya merupakan pengolahan garis-garis yang disebut *corekan,* dari corekan itulah terbentuk wujud dan karakter wayang.

Dalam suatu pertunjukan wayang kulit nilai estetis sangat diperlukan kehadirannya, sebab estetika dalam pergeralan wayang sangat menentukan keberhasilan seniman dalang. Bermutu atau tidaknya sajian *pakeliran* wayang sangat ditentukan oleh unsur-unsur estetis dan unsur-unsur keindahan itu dapat dihadirkan lewat unsur-unsur pergelaran wayang yang terdiri atas para pelaku wayang atau pelaksana *(dalang, pengrawit, pesindhen, penggerong)* dan peralatan pergelaran (wayang kulit, *kelir, gedebog,* kotak wayang, *keprak, cempala, blencong, gamelan)* maupun tempat pertunjukan wayang (panggung).

unsur-unsur pedalangan terdiri dari empat jenis, yaitu: (1) *lakon* yang terdiri dari cerita, urutan pengadegan, penggolongan jenis lakon, dan *sanggit*. (2) *catur* terdiri dari, *janturan, pocapan* dan *Ginem.* (3) *sabet* yang meliputi semua gerak wayang, dan (4) iringan wayang yang terdiri dari *dhodhogan, keprakan,* dan *tembang.* Posisi sebuah lakon sangat penting didalam pertunjukan wayang. Wayang tidak dapat berjalan apabila tidak ada lakon yang dipentaskan. *Catur* merupakan sarana dalang dalam mengungkapkan ide-ide yang paling jelas dan mudah ditangkap oleh *audience,* karena menggunakan bahasa verbal melalui narasi dan dialog antar tokoh wayang. *Sabet* adalah gerak wayang dari awal pertunjukan

sampai akhir, termasuk perhatian dalang terhadap bayangan pada kelir, serta pengaturan wayang di luar kelir. Sabet dalam pertunjukan wayang kulit sangat mendukung esensi lakon yang ditampilkan serta mempunyai fungsi untuk memberikan gambaran situasi batin tokoh dan perbuatan tokoh wayang.

Fungsi iringan dalam pedalangan adalah sebagai pemantap pembuat suasana adegan. Iringan pedalangan dibedakan menjadi tiga golongan yaitu *sulukan, dodogan keprakan* dan *karawitan*. *Sulukan* merupakan jenis lagu vokal yang biasanya disuarakan oleh dalang untuk membantu memberikan effek suasana tertentu dalam pakeliran. *Dodogan* adalah bunyi yang ditimbulkan dari suara kotak yang dipukul dengan cempala. *Keprakan* adalah suara kepingan logam yang dipasang pada kotak, dan akan berbunyi apabila dihentakkan dengan kaki dalang. Sedangkan *karawitan* adalah semua sajian seni suara baik yang berupa vokal maupun instrumental dengan menggunakan tangga nada *slendro* dan atau *pelog.* Vokal biasanya disajikan oleh *swarawati* yang disebut *pesinden,* dan *wiraswara.*

F. Latihan/Evaluasi

1. Jelaskan dengan singkat medium seni pedalangan yang berupa gerak.
2. Jelaskan dengan singkat medium seni pedalangan yang berupa bahasa.
3. Jelaskan dengan singkat tentang klasifikasi dalang.
4. Jelaskan dengan singkat tentang sanguning dalang.
5. Jelaskan dengan singkat penggolongan jenis-jenis lakon.
6. Jelaskan fungsi iringan dalam pergelaran wayang.
7. Jelaskan dengan singkat perbedaan antara janturan dan pocapan dalam seni pedalangan gaya Surakarta.
8. Gendhing apa saja yang biasa dipakai pada adegan *jejer pathet manyura*.
9. Gendhing apa saja yang dipakai pada saat adegan jejer pertama Kahyangan Suralaya dengan tokoh Bathara Guru.
10. Jelaskan dengan singkat fungsi *dhodhogan* dan *keprakan*.

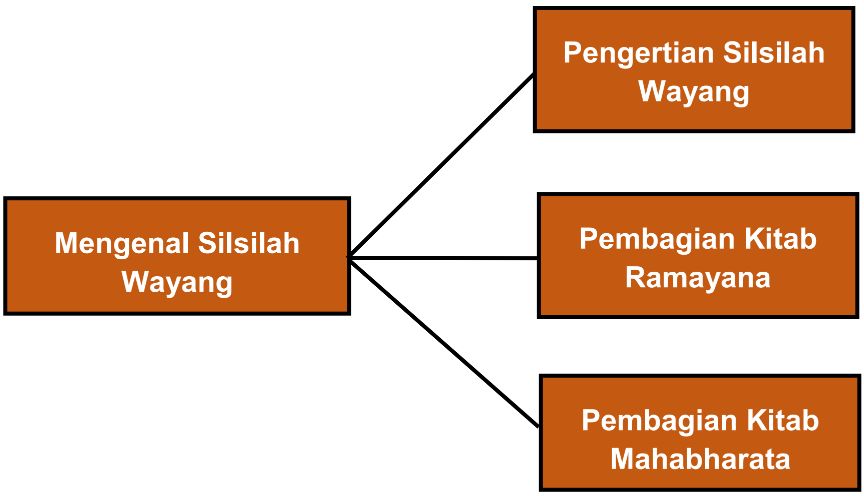
G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang Anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut Anda unit pembelajaran ini benar-benar menambah pengetahuan mengenai unsur-unsur seni pedalangan?

UNIT PEMBELAJARAN 3

MENGENAL SILSILAH WAYANG

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti dan mempelajari unit pembelajaran 1 peserta diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian silsilah wayang
2. Menjelaskan pembagian kitab Ramayana
3. Menjelaskan pembagian kitab Mahabharata

Selama 6 minggu x 3 JP

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
   a. Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar tentang silsilah wayang.
   b. Mengidentifikasi sumber cerita pedalangan

2. Menanya
   a. Mendiskusikan silsilah wayang.
   b. Mendiskusikan sumber cerita wayang.

3. Mengeksplorasi
   a. Menampilkan silsilah wayang
   b. Mengiventarisasi sumber cerita wayang.

4. Mengasosiasi
   a. Membandingkan silsilah wayang.
   b. Membandingkan sumber-sumber cerita wayang

5. Mengkomunikasikan

   Membuat laporan dan mempresentasikan tentang silsilah wayang.

D. Materi

1. Pengertian Silsilah

Menurut Kamus Bahasa Sunda oleh M.A. Satjadibrata, arti silsilah itu ialah rangkaian keturunan seseorang yang ada kaitannya dengan orang lain yang menjadi istrinya dan sanak keluarganya. Silsilah tersebut merupakan suatu susunan keluarga dari atas ke bawah dan ke samping, dengan menyebutkan nama keluarganya. Arti silsilah itu bersifat universal, dimana orang-orang di seluruh dunia mempunyai silsilah keturunannya dan pula, di seluruh benua akan dimaklumi, bahwa semua orang pasti akan mengagungkan leluhurnya.

Kita sering membaca silsilah keturunan para raja yang termasuk sejarah atau silsilah para penguasa yang memerintah suatu daerah, baik yang ditulis pada prasasti maupun benda lain dengan maksud untuk dikenal, tetapi untuk diagungkan oleh segenap masyarakatnya, dan dikenang akan jasa-jasanya. Jelas bagi kita, bahwa yang dimaksud dengan silsilah itu, ialah suatu daftar susunan nama orang-

orang yang merupakan susunan keturunan dari suatu warga atau dinasti (wangsa), misalnya Dinasti Sriwijaya, Dinasti Syailendra, dan dinasti-dinasti lainya yang pernah berkuasa.

Demikian pula dalam pewayangan, ada salah satu nama keluarga besar yang menggunakan nama leluhurnya, contoh Kurawa. Kurawa artinya keturunan raja Kuru yang dahulu pernah memerintah negara Astina dan menjadi leluhur prabu Suyudana beserta adik-adiknya. Demikian pula dengan keluarga Pandawa atau sering disebut Barata Pandawa. Nama Barata adalah juga merupakan nama leluhurnya, yang pernah berkuasa di Astina, sehingga diabadikan oleh para Pandawa degan sebutan keluarga Barata Pandawa. Apa sebabnya Pandawa dan Kurawa memakai dua nama leluhurnya yang berbeda, padahal mereka itu dari satu nenek moyang? Mereka hanya menggunakan nama leluhurnya yang dipandang pada saat itu memerintah, sebagai orang yang patut dan wajar untuk diabadikan namanya menurut meraka masing-masing.

a. Maksud dan tujuan silsilah

Maksud penyusunan silsilah ini adalah sebagai ucapan syukur kepada para leluhurnya yang telah memberi bimbingan serta mengayomi dan yang lebih utama lagi, adalah bahwa seseorang lahir ke dunia, adalah karena adanya leluhurnya itu. Penyusunan silsilah keturunan ini mempunyai arti yang penting bagi suatu keluarga, antara lain untuk mengetahui keturunan siapa orang itu, untuk mengetahui siapa dan bagaimana leluhurnya itu, dan yang utama sekali, ialah bagaimana pandangan masyarakat terhadap leluhurnya itu, serta dijadikan kenangan secara turun-temurun, agar keturunannya tidak kehilangan jejak leluhurnya. Selain itu agar dapat dijadikan kebanggaan seluruh keturunannya dan dapat pula dijadikan contoh bila leluhurnya salah seorang pahlawan. Dari segi lainpun silsilah ini mempunyai maksud yang penting pula dan dapat dibenarkan oleh agama dan negara manapun juga. Ada beberapa sudut pandang tentang adanya silsilah, yaitu dari sudut perorangan, dari sudut lingkungan masyarakat, dan dari sudut kepercayaan.

Ditinjau dari segi perorangan, pangagungan leluhurnya itu dimaksudkan agar perilaku yang pernah dijalankan para leluhurnya menjadi contoh bagi keturunan yang ditinggalkan dan diceritakan kembali kepada keturunan berikutnya tentang betapa besar jasa dan keagunga leluhur mereka tersebut. Dalam hal ini

tentu hanya kebaikan-kebaikan saja yang diceritakan kembali, Demikian pula kadang-kadang ada yang menceritakan kagagahan dan kesaktiannya. Maksud silsilah seseorang dalam lingkungan masyarakat ini adalah untuk dikenal dan dikenang oleh masyarakat agar dijadikan seorang pahlawan dalam sejarah hidup bangsa tersebut.

Sedangkan maksud utama penggunaan silsilah adalah sebagai tanda terima kasih kepada para leluhurnya atas suatu usaha pemulyaan, sebagai kenangan akan kebaikannya dan usahanya dalam mengayomi dan menjaga keselamatan keturunannya atau usaha pelestarian keturunannya. Sesuai dengan kepercayaan penduduk, di Bali misalnya, lain lagi dengan di Jawa atau daerah lain yang menganut ajaran Islam, demikian pula dengan masyarakat yang memeluk agama lain. Walaupun berbeda kepercayaan, tetapi di setiap suku bangsa memegang teguh terhadap adat-istiadatnya. atau kebiasaan terkait cara mengagungkan leluhurnya. Ditinjau dari segi kepercayaan, telah menjadi kewajiban seseorang atau sekeluarga untuk mengenang dan mengagungkan leluhurnya dengan cara sesuai kepercayaannya masing-masing yang dianutnya.

Bagi penganut ajaran Islam, para leluhurnya tersebut tidak boleh disembah dan dipuja, kecuali dikenang dan diagungkan, karena hanya Tuhan sajalah yang disembah dan dipuja. Maksud mengagungkan leluhurnya tersebut, agar kebaikan-kebaikan yang pernah dilaksanakan para leluhurnya menjadi bagian bagi keturunannya dan masyarakat yang ada di sekitarnya. Adapun tujuan penyusunan silsilah adalah sebagai usaha pumuliaan artinya untuk memuliakan leluhurnya, melestarian kebijakan leluhurnya agar leluhurnya tetap dikenang dan segala perilaku yang baik dijadikan contoh keturunannya. Kedua usaha tersebut disebut Dwi Dharma Bakti.

b. Penampilan Silsilah

Secara umum, penampilan silsilah tersebut hanya dipergunakan terkait orang-orang penting saja yang pada umumnya ditulis dalam buku-buku sejarah. Sedangkan pada zaman pemerintahan Hindia Belanda antara tahun 1610 sampai tahun 1942, hanya para raja dan para bupati saja yang silsilahnya ditullis dan disusun dalam kitab-kitab sejarah. Pada zaman pra sejarah, dimana terjadi kepercayaan animisme dinamisme di Indonesia,

masyarakat mendewakan semua benda hidup dari roh nenek moyangnya. Bangsa Indonesia sejak dahulu telah terbiasa mengagungkan leluhurnya yang diwujudkan dengan jalan upacara penyembahan leluhurnya, baik di rumah maupun di tempat yang khusus yang disediakan secara beramai-ramai. Ketika kebudayaan Hindu berkembang di Indonesia pada umumnya, di Jawa pada khususnya, penyembahan terhadap roh itu tidaklah hilang hanya sifat dan bentuknya yang berubah. Selain mengagungkan leluhurnya dengan jalan menceritakan kembali kebaikannya, juga disatukan dengan penyembahan dan pemujaan terhadap para dewa yang menjadi mitos India, seperti Dewa Siwa, Dewa Wisnu, Dewa Brahma dan ada pula yang menyembah Batari Durga. Dengan jalan demikian, maka kesusasteraanpun ada dua macam, yaitu Kitab Ramayana dan Kitab Mahabharata. Disamping itu terdapat pula cerita-cerita legenda rakyat, seperti Prabu Mikukuhan, Sri Sadana, dan lain-lainya. Lakon-lakon tersebut di atas, dipergelarkan di muka umum, sehingga tidak terbatas pada lingkungan keluarga saja, namun umumpun dapat mendengarkan kebaikan-kebaikan apa yang diperbuat oleh leluhurnya itu. Dalam hal ini pengagungan kepada leluhur bangsa Indonesia itu sangat menguntungkan bagi kemekaran kebudayaan Hindu, karena dalam upacara tersebut dapat pula disisipkan kisah para dewa, yang disampaikan kepada masyarakat dalam bentuk cerita Ramayana dan Mahabharata. Dari kedua cerita yaitu cerita dari India dan legenda rakyat disatukan, dengan jalan cerita pokok dalam pergelaran tersebut, ialah kisah-kisah dari India, sedangkan adat kebiasaan hidup serta kebiasaan lingkungan diambil dari kisah-kisah legenda rakyat. Cerita Mahabharata tersebut mengisahkan kepahlawanan Pandawa yang dianggap sebagai leluhur bangsa India, karena leluhur Pandawa menurut gaya India ialah raja Barata yang pernah memimpin di India. Karena silsilah Mahabharata gaya India tersebut tidak sesuai dengan adat kebiasaan dan lingkungan hidup bangsa Jawa, maka silsilah Mahabharata tersebut diubah, seperti yang kita lihat pada Kitab Pustaka Raja Purwa, karya R, Ng. Ronggowarsito. Disamping itu perlu pula diketahui bahwa Mahabharata adalah hasil sastra India yang berpusatkan kepada Dewa Siwa.

c. Silsilah Bharata.

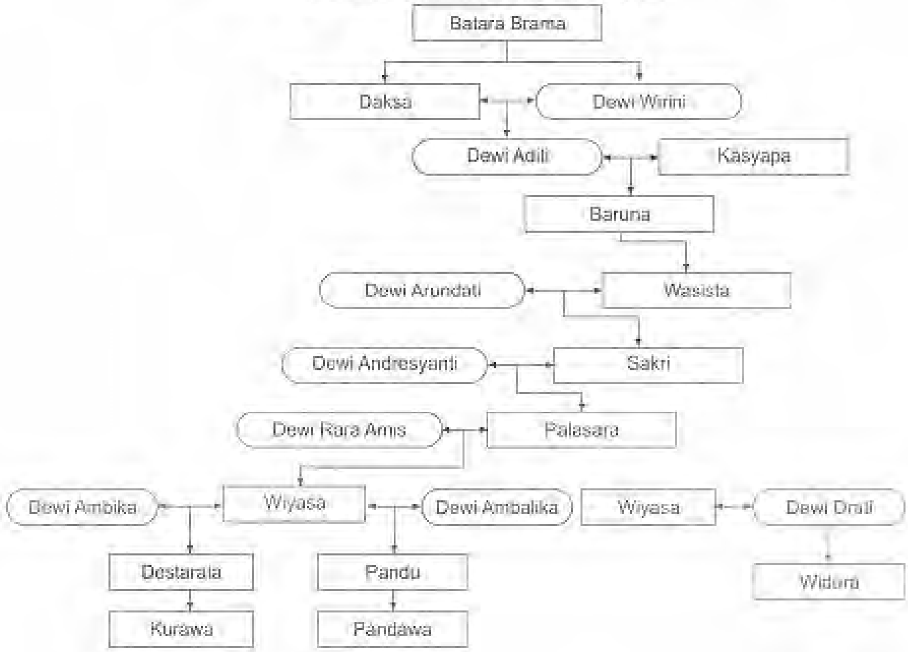
Meneliti silsilah wayang dalam cerita Mahabharata tersebut, kita akan mendapat kesulitan. Pada cerita itu terdapat dua jalur silsilah yang dihasilkan oleh dua kepercayaan, yaitu silsilah Mahabharata gaya India dan silsilah Mahabharata versi Pustaka Raja Purwa. Sebagaimana telah kita ketahui, cerita Mahabharata adalah hasil karya sastra India yang berpusatkan kepada Dewa Siwa, maka silsilahnyapun tentu silsilah yang berdasarkan cerita Hindu di India, dan bukan keturunan dari para Dewa, namun para Pandawa merupakan keturunan dari raja Nahusta, seorang raja di India. Lain halnya dengan silsilah para Pandawa menurut gaya Indonesia, Pandawa adalah keturunan dari para dewa. Dari dewa turun temurun sampai kepada raja-raja yang memerintah di tanah Jawa. Cerita Mahabharata versi Indonesia tersebut telah disesuaikan dengan tradisi bangsa Indonesia, di mana yang menjadi pusat perhatian dan pusat perkembangan silsilah yaitu Batara Guru. Hall ini dimaksudkan agar masyarakat pada waktu itu percaya bahwa para raja Jawa adalah keturunan para dewa.

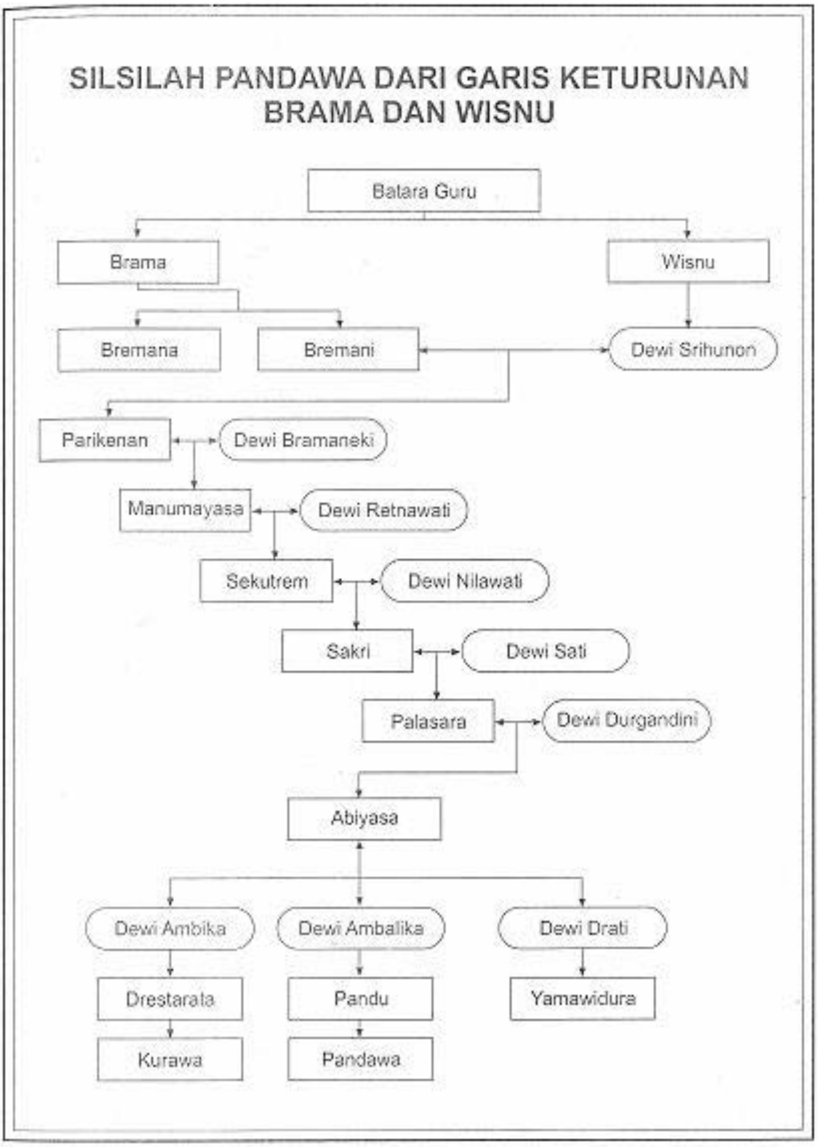
SILSILAH LELUHUR BARATA DAN KETURUNANNYA MENURUT ADIPARWA JAWA KUNA




SILSILAH LELUHUR KORAWA - PANDAWA
MENURUT SEJARAH WAYANG PURWA
TERBITAN BALAI PUSTAKA
Batara Guru
Brahma
Wisnu
Bremani
Dewi Srihunon
Basurata (Wirata)
Parikenan
Basupati
Manumayasa
Basuketi
Sekutrem
Basukiswara
Sakri
Palasara
Dewi Durgandini
Durgandana
Abiyasa
Destarata
Pandu
Yamawidura
Korawa
Pandawa

SILSILAH LELUHUR KURAWA - PANDAWA MENURUT MAHABARATA



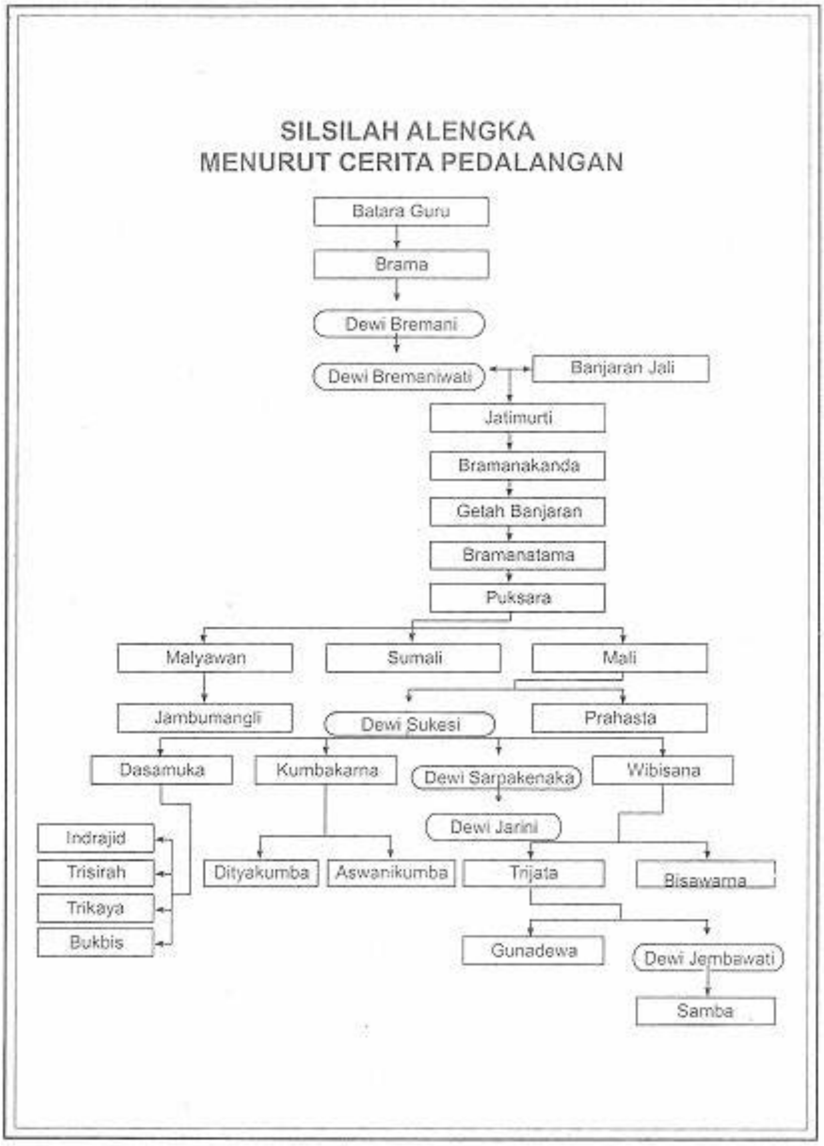


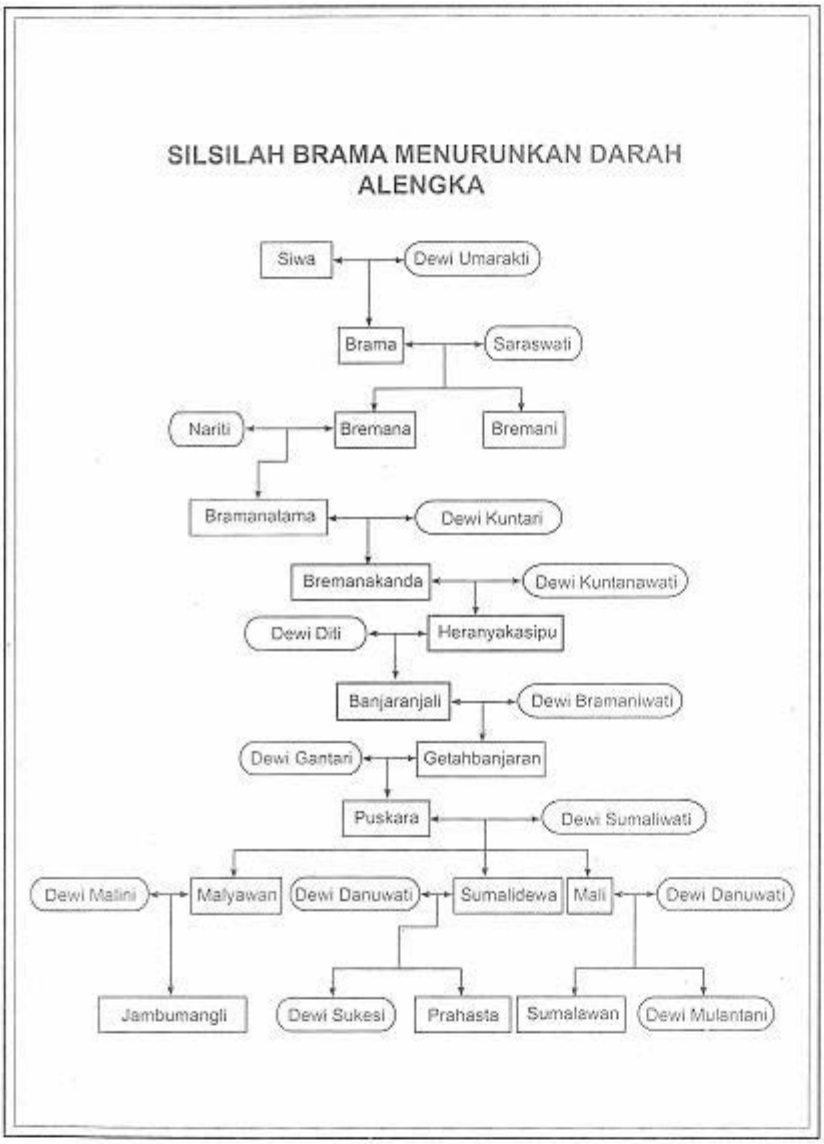
d. Silsilah Ramayana

Seperti halnya dengan Mahabharata, Ramayanapun mempunyai nenek moyang dewa, yaitu Batara Wisnu yang turun-temurun sampai Batara Rama. Silsilah Ramayana tidak serumit silsilah Mahabharata, karena silsilah Ramayana tidak terdapat penyimpangan-penyimpangan kekeluargaan. Lagi pula silsilah Ramayana tidak banyak sangkut pautnya dengan keluarga lain. Ramayana juga hasil sastra India yang bersumberkan kepada Dewa Wisnu. Kalau Mahabharata disusun oleh Empu Sedah dan Empu Panuluh, maka Ramayana .disusun oleh Empu Walmiki

dan merupakan cerita epos mitos Hindu yang berbentuk legenda rakyat India. Prabu Airlangga pernah menitahkan bahwa “sebenarnya Ramayana 1000 tahun lebih tua dari Mahabharata”, maka dalam beberapa lakon, ucapan Prabu Airlangga itu seolah-olah benar adanya. Lakon Rama Nitis, dan Makuta Rama, adalah salah satu contoh yang menunjukan bahwa Ramayana itu benar lebih tua daripada kelahiran Mahabharata, walaupun kebenaranya masih diragukan. Hal yang pokok adalah, bahwa Batara Rama adalah titisan Batara Wisnu yang berperan sebagai pembasmi kejahatan, keangkara murkaan, kedoliman yang merajalela di dunia. Bila dibandingkan dengan daerah lainya cerita Ramayana ini sangat digemari masyarakat, baik di Jawa Tengah di Jawa Barat, Bali dan di Jawa Timur. Dari ke empat wilayah tersebut hanya di wilayah Jawa Barat yang kurang menggemari lakon Ramayana.

Beberapa hal yang terkait dengan cerita Ramayana, antara lain (1) permintaan Dewi Kekayi yaitu ibu Raden Barata yang menjadi selir Prabu Dasarata untuk menggagalkan penobatan Regawa atau Rama sebagai raja di Ayodya, (2) pengusiran Rama selama 14 tahun meninggalkan Ayodya, (3) penculikan istri Rama yaitu Dewi Sinta yang dilakukan oleh Rahwana raja dari negara Alengka, (4) peperangan adik kakak antara Prabu Subali melawan Prabu Sugriwa (Bala Wanara/ monyet) akibat salah faham, (5) matinya Rahwana, (6) pembakaran diri Dewi Sinta sebagai bukti akan kesucian dirinya. Keturunan terakhir dari Batara Rama ini adalah Kusya dan Lawa. Kusya dan Lawa adalah putra kembarnya yang tidak diketahui akhir ceritanya, karena tidak ada kanda yang menceritakan akhir kisah Ramayana tersebut.

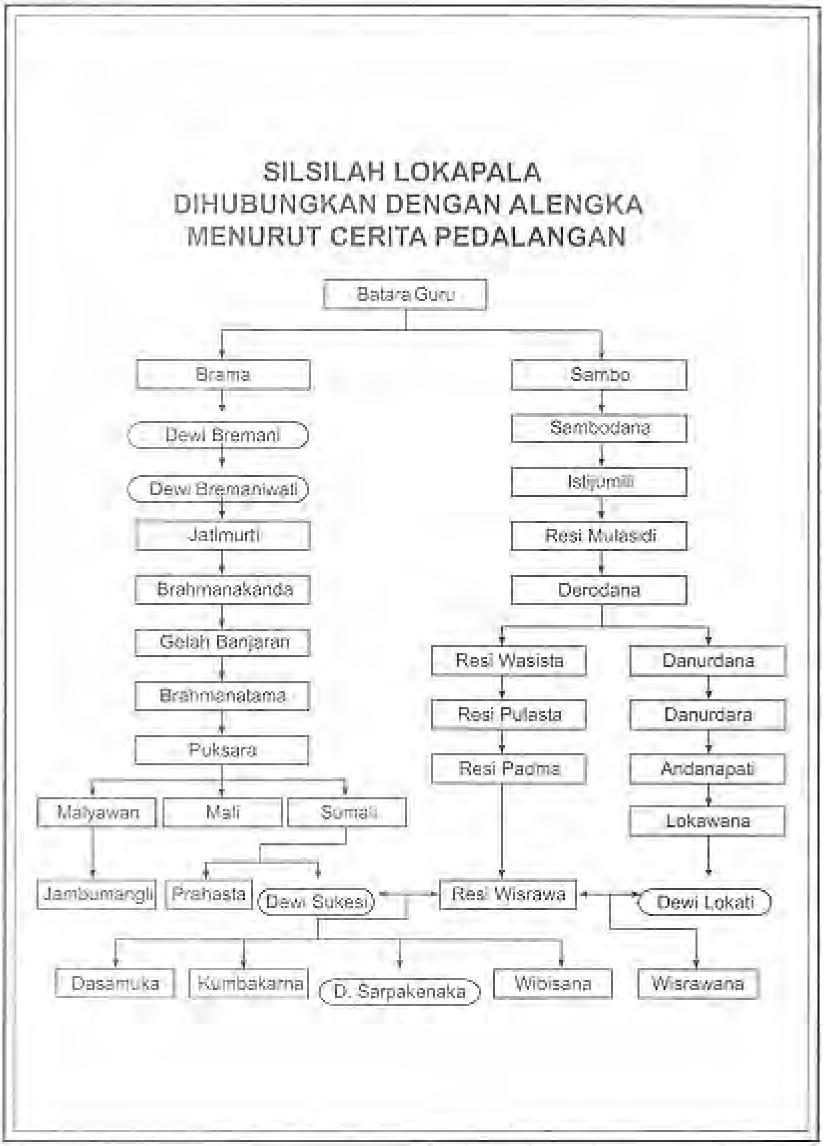

SILSILAH ALENGKA
MENURUT CERITA PEDALANGAN
Batara Guru
Brama
Dewi Bremani
Dewi Bremaniwati
Banjaran Jali
Jatimurti
Bramanakanda
Getah Banjaran
Bramanatama
Puksara
Malyawan
Sumali
Mali
Jambumangli
Dewi Sukesi
Prahasta
Dasamuka
Kumbakarna
Dewi Sarpakenaka
Wibisana
Indrajid
Trisirah
Trikaya
Bukbis
Dewi Jarini
Dityakumba
Aswanikumba
Trijata
Bisawarna
Gunadewa
Dewi Jembawati
Samba



e. Silsilah Raja-raja Lokapala

Babad Lokapala dimulai dari Begawan Wisrawa ke atas. Tokoh-tokoh sebelum Begawan Wisrawa ini jarang sekali dipentaskan, karena itu banyak sekali masyarakat yang tidak mengenal siapa tokoh-tokoh Lokapala sebelum Begawan Wisrawa yang memerintah kerajaan Lokapala. Peristiwa-peristiwa penting dalam cerita Lokapala, diantaranya adalah peristiwa pernikahan Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi yaitu putra Prabu Sumali raja Alengka. Semula Dewi Sukesi akan dijodohkan dengan putra Begawan Wisrawa sendiri yaitu Prabu Danaraja. Akibat peristiwa

pernikahan Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi tersebut maka menimbulkan kehebohan dan pertentangan antara ayah dan anak, dan kehancuran negara Lokapala karena diserang Rahwana raja Alengka, yaitu adik tiri Prabu Danaraja. Leluhur raja-raja Lokapala adalah para dewa juga, diantaranya adalah Batara Guru dan Dewi Uma, yang berputra Batara Sambu yang menikah dengan Dewi Hastuti dan turun temurun sampai Prabu Darudana. Prabu Darudana mempunyai putra dua orang. Putra sulung bernama Begawan Wasista dan adiknya bernama Prabu Herudana. Begawan Wasista berputra Begawan Pulastra, sedangkan Prabu Herudana berputra Prabu Andanapati. Kedua kakak adik ipar tersebut menurunkan raja terakhir, yaitu Begawan Wisrawa yang menjadi keturunan Begawan Wasista dan Dewi Lokati sebagai keturunan Prabu Herudana. Begawan Wisrawa dinikahkan dengan adik iparnya, yang menurut hukum kerajaan menjadi ratu negara Lokapala. Begawan Wisrawa berputra Wisrahwana dan setelah dinobatkan menjadi raja bergelar Prabu Danaraja. Peristiwa menyedihkan yang terdapat dalam lakon ini, yaitu peristiwa pernikahan Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi. Pernikahan tersebut terjadi karena akibat pelanggaran janji Begawan Wisrawa tentang Sastra Jendra Hayuning Rad Pangruwating Diyu, yang tidak boleh di ajarkan kepada setiap orang. Sedangkan dalam kisah tersebut, Sastra Jendra Hayuning Rad Pangruwating Diyu diajarkan kepada Dewi Sukesi, seorang putri keturunan raksasa. Akibat peristiwa tersebut Dewi Sukesi malahirkan Rahwana (Dasamuka) yang berwujud raksasa dan berkelakuan jahat. Putra yang kedua bernama Kumbakarna juga berwujud raksasa, namun berwatak mulia. Putra ketiga adalah seorang putri raseksi (raksasa perempuan) bernama Dewi Sarpakenaka, dan putra terakhir berwujud manusia biasa dan sangat tampan bernama Wibisana.



f. Silsilah Raja-raja Alengka

Silsilah Alengka juga bersumber pada Batara Guru yang menjadi pusat kelahiran manusia, yang pada kenyataannya masih satu keturunan dengan silsilah Lokapala. Silsilah Alengka juga jarang diketahui masyarakat penggemar wayang, karena tidak pernah dipergelarkan. Babad Alengka menceritakan kelahiran Rahwana dan adik-adiknya yang memiliki peranan penting dalam zaman Batara Rama. Peristiwa-peristiwa penting yang terdapat dalam Babad Alengka adalah pernikahan Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi sehingga membawa akibat perpecahan antara anak

dengan bapak, kelahiran Rahwana dengan adik-adiknya dan perbuatan-perbuatan angkara yang dilakukan Rahwana tahap pertama, peristiwa runtuhnya negara Lokapala karena diserang Rahwana. Kisah pernikahan Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi tersebut di atas, di awali dengan adanya berita bahwa di Alengka sedang ada sayembara Dewi Sukesi atau sering disebut Alap-Alap Sukesi. Persyaratan sayembara tersebut berbunyi apabila dapat mengalahkan pamannya Dewi Sukesi yang bernama Jambumangli sebagai pahlawan Alengka, maka pemenang tersebut berhak untuk mendapatkan Dewi Sukesi. Berita sayembara tersebut akhirnya sampai pula kepada Prabu Danaraja, dan Prabu Danaraja bermaksud mengikuti sayembara tersebut. Akan tetapi Begawan Wisrawa ayah Prabu Danaraja tidak mengijinkan dan tidak rela kalau Prabu Danaraja sendiri yang harus melamar, sehingga Begawan Wisrawa yang pergi ke Alengka guna mengikuti sayembara tersebut. Begawan Wisrawa telah mampu mengalahkan Jambumangli, dan peminangan dilaksanakan. Akan tetapi masih ada permintaan satu lagi yang harus dipenuhi calon mempelai pria, yaitu mengajarkan Sastra Jendra Hayuning Rad kepada Dewi Sukesi yang jelas keturunan raksasa. Sedangkan menurut aturan tidak diperbolehkan keturunan raksasa mempelajari ajian tersebut. Demi seorang putra maka Begawan bersedia mengajarkan ajian tersebut, dan akibatnya mendapat murka dari Batara Guru. Kiranya, keruntuhan negara Lokapala adalah juga akibat daripada dosa yang harus dipikul Begawan Wisrawa, bahkan lebih jauh telah menurunkan keturunan jahat dan nafsu angkara murka.

g. Silsilah Raja-raja Mahespati

Babad Mahespati ini merupakan kelanjutan petualangan Rahwana dalam melakukan perbuatan angkaranya, yang harus diimbangi dengan kewajiban Batara Wisnu dalam mengamankan dunia. Karena itulah, maka Batara Wisnu menitis ke dalam raga Prabu Harjunasasrabahu atau yang disebut Prabu Harjuna Wijaya salah seorang keturunan Hyang Tunggal, yang menjadi raja di Mahespati. Silsilah Mahespati ini masih terkait dengan Resi Gotama yang ada di pertapan Grastina, dan Resi Suwandageni di pertapan Jatisrana. Resi Bargawa adalah seorang Brahmana yang mencari kematiannya dengan jelan berkelana, untuk mencari kematiannya di tangan Batara Wisnu. Hanya sedikit yang kita ketahui tentang silsilah Mahespati ini, di

mana raja terakhir adalah Prabu Harjunasasrabahu yang memerintah negara Mahespati dan kemudian gugur oleh Begawan Rama Bargawa, yang menyangka bahwa Prabu Harjunasasrabahu adalah titisan Batara Wisnu. Memang benar bahwa Prabu Harjuna sasrabahu adalah titisan Batara Wisnu, akan tetapi pada saat bertempur melawan Begawan Rama Bargawa, Batara Wisnu sudah meninggalkan raga Prabu Harjunasasrabahu. Menurut beberapa kitab, Prabu Harjunasasrabahu adalah titisan Batara Wisnu, karena memiliki ciri-ciri yang sama dengan Batara Wisnu, salah satunya yaitu bisa berTriwikrama. Peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dalam babad Harjunasasrabahu adalah pengabdian Bambang Sumantri yaitu (1) putra Begawan Suwandageni dari pertapaan Jatisrana, (2) pernikahan Prabu Harjunasasrabahu dengan Dewi Citrawati yaitu putra Prabu Citradarma dari negara Manggada, (3) penaklukan raja Rahwana oleh Prabu Harjunasasrabahu di mana Rahwana berjanji akan menjadi manusia yang baik tetapi ternyata setelah Prabu Harjunasasrabahu mangkat Rahwana mengingkari sumpahnya, (4) kematian Bambang Sumantri setelah di angkat menjadi patih di Mahespati dengan gelar Patih Suwanda. Baik babad Mahespati maupun cerita Ramayana, keduanya menonjolkan Dewa Wisnu sebagai sumber peranan, dan sumber kesaktian dalam mengamankan dunia.

h. Silsilah Raja-raja Wiratha

Bila kita lihat silsilah Wiratha dengan silsilah Mahabharata versi Pustaka Raja Purwa, maka kekeluargaan yang terjalin antara Wiratha dan Mahabharata telah ada sejak leluhur Pandawa. Kekeluargaan antara kedua keturunan tersebut diperkuat dengan adanya perkawinan, diantaranya adalah perkawinan antara Begawan Parikenan dengan Dewi Bramaneki, perkawinan antara Palasara dengan Rara Amis (Durgandini), perkawinan antara Abimanyu dengan Dewi Utari. Dari perkawinan tersebut menurunkan raja-raja Hastina, bahkan dipercaya oleh masyarakat Jawa dianggap sebagai leluhur para raja yang memerintah di pulau Jawa. Dalam silsilah Wiratha inilah terdapat penyimpangan silsilah Mahabharata versi India yang akhirnya lurus kembali menjadi Mahabharata versi Pustaka Raja Purwa. Hal tersebut terjadi karena adanya perkawinan antara Abiyasa dengan putri-putri bekas janda Raden Citrawirya dan Raden Citragada. Pelurusan silsilah ini dimaksudkan untuk menghilangkan

kesimpang siuran silsilah Mahabharata. Dengan demikian untuk pergelaran wayang di Indonesia di ambil dari silsilah Mahabharata versi Pustaka Raja Purwa. Pelurusan silsilah tersebut adalah jasa Dewi Durgandini yang berperan besar karena menurunkan raja-raja yang memerintah negara Hastina sampai akhir zaman, menurunkan satriya jujur dan berbudi luhur, adil paramarta dan gagah perkasa. Karena pertalian keluarga yang masih dekat itulah, maka dalam perang Bharatayuda keluarga Wiratha ada di fihak Pandawa, dan para putra Wiratha gugur semuanya. Dalam jalinan cerita Mahabharata, Wiratha tidak kalah pentingnya dengan negara Hastina. Jasa yang sangat besar yang diberikan Wiratha kepada para Pandawa, ialah dalam Wiratha-Parwa, mulai dari penyamaran para Pandawa dan mengabdi kepada Prabu Matswapati, hingga sampai terjadi pertemuan besar antara Batara Kresna dengan Prabu Matswapati yang berembug akan meminta sebagian negara Hastina yang menjadi milik Pandawa pula. Peranan kedua yang penting bagi generasi penerus Pandawa, adalah dinikahkannya Dewi Utari putra Matswapati dengan Abimanyu putra Arjuna. Adapun pertalian keluarga antara Pandawa dan Wiratha dinyatakan bahwa Prabu Matswapati adalah buyut para Pandawa, jadi Abimanyu menikahi neneknya sendiri. Hubungan keluarga antara Wiratha dan Mahabharata ini, bukanlah secara kebetulan, seperti perkawinan antara Parasara dengan Dewi Rara Amis. Menurut kisah, bertemunya Bambang Parasara dengan Dewi Rara Amis itu ketika hendak menyeberang Bengawan Jamuna. Tetapi memang sudah di takdirkan Dewata untuk membuat suatu kisah hidup yang panjang agar mencapai akhir cerita yang mantap, dan diselingi kisah sedih, gembira seperti halnya perjalanan hidup manusia di alam fana ini.

2. Kitab Ramayana

a. *Pembagian Kitab Ramayana*

Kitab Ramayana isinya terdiri dari 7 bagian yang *disebut "kandha*", yang terdiri atas syair yang berjumlah 24.000 sloka. Secara ringkas ke 7 kandha itu menceriterakan kisah Ramayana sbb:

1) Bala Kandha

Bagian pertama ini menceriterakan tentang negara Kosala,

yang beribukota Ayodya, yang pada waktu itu diperintah Prabu Dasarata yang mempunyai istri tiga orang yang masing-masing mempunyai sebutan Dewi, yaitu :

a) Dewi Kausalya, berputra Rama, merupakan putra sulung.

b) Dewi Kaikeyi, berputra Bharata.

c) Dewi Sumitra, berputra dua orang yang bernama Laksmana & Satrugna. Ketika itu di negara Wideha ada sayembara, dimana Rama dapat memenangkan, sehingga berhak memperistri Sinta, putri Prabu Janaka. Hal ini dapat dilihat pada *(relief candi prambanan)*

2) Ayodya Kandha

Prabu Dasarata yang merasa dirinya sudah tua bermaksud menyerahkan tahta kepada Rama sebagai putra tertua. Tetapi Dewi Kaikeyi, isteri yang kedua mengingatkan pada Prabu Dasarata yang pernah menjanjikan dua hal. Pertama menetapkan bahwa kelak yang akan menggantikan dia sebagai raja adalah Bharata, putra yang lahir dari Dewi Kaikeyi. Janji kedua, Rama harus dibuang ke hutan selama 14 tahun. Prabu Dasarata merasa sedih sebab tidak dapat ingkar janji. Menerima kenyataan itu, Rama ikhlas menyerahkan/merelakan tahta, dan bersedia pergi ke hutan selama 14 tahun. Tak lama kemudian Rama beserta isterinya Dewi Sinta dengan diikuti Laksmana berangkat dari negara Ayodya menuju hutan. Tak lama kemudian Prabu Dasarata mangkat. Namun Bharata tidak bersedia dinobatkan sebagai raja, malahan pergi mencari Rama untuk membujuk Rama agar mau atau bersedia menjadi raja Ayodya. Tetapi Rama bersikeras menolak dan tetap hendak tinggal di hutan selama 14 tahun. Bharata kembali ke Ayodya dengan membawa terompah Rama. Terompah itu kemudian diletakkan di atas singgasana sebagai simbol bahwa yang berhak memerintah sebagai raja adalah Rama, sedang Bharata hanya mewakilinya. *Hal ini dapat dilihat pada relief candi prambanan*)

3) Aranya Kandha

Diceriterakan, di hutan Rama sering menolong para pertapa yang selalu diganggu oleh para raksasa. Pada suatu hari Rama dicintai oleh seorang raksasa perempuan bernama Sarpakenaka, yang juga mencintai Laksmana. Laksmana merasa jijik, maka ditolaknya, tetapi kemanapun pergi ia dikejar. Akhirnya Sarpakenaka dipotong ujung hidungnya oleh Laksmana, sampai gropong *(Jw. grumpung). (Relief Prambanan*).

Sarpakenaka merasa sakit hati kemudian mengadu kepada kakaknya, Rahwana raja Alengka yang berkepala sepuluh itu (Dasamuka). Di samping itu Sarpakenaka juga menceriterakan tentang kecantikan Dewi Sinta. Prabu Dasamuka yang murka segera mendatangi tempat Rama berada dengan maksud menculik Dewi Sinta, sebagai balasan terhadap hinaan yang dialami oleh Sarpakenaka. Kala Marica, sahabat Prabu Dasamuka menjelma menjadi kijang mas. Dewi Sinta yang melihat kijang itu terpesona, kemudian minta kepada suaminya Rama agar menangkapnya. Dengan sengaja kijang itu menggoda agar Rama semakin jauh dari tempat kediamannya. Tetapi kijang akhirnya dapat dipanah oleh Rama, dan seketika itu kijang berubah menjadi raksasa dengan mengeluarkan jeritan keras. Sinta yang mendengar jeritan yakin itu adalah suara Rama, dan minta kepada Laksmana agar pergi menolong. Sebelum meninggalkan Sinta, Laksmana membuat garis sakti yang melingkari tempat Sinta. Sinta yang ditinggal sendirian didatangi oleh seorang brahmana tua yang minta nasi. Ketika Dewi Sinta mengulurkan tangannya, segera disambar oleh brahmana, yang tidak lain penjelmaan Dasamuka, kemudian Sinta dibawa terbang.

Ketika Rama dan Laksmana kembali ternyata Sinta tidak ada di tempat. Dengan rasa sedih dan bingung kedua ksatria itu mencari dengan cara melacak bekas tapaknya. Di tengah perjalanan Rama dan Laksmana bertemu dengan burung Jathayu, teman baik Prabu Dasarata, yang menceritakan bahwa Sinta dibawa terbang oleh Rahwana. Jathayu hendak menghalangi niat jahat Rahwana, namun dalam perkelahian kalah. Setelah selesai melapor kepada Rama burung Jathayu mati.

Pada relief candi Prambanan, terlihat sebelum meninggal Jathayu memberikan cincin Sinta kepada Rama sebagai bukti)

4) Kiskindha Kandha

Rama bertemu dengan Sugriwa, raja kera dari negara Kiskindha, dimana keraton dan permaisurinya yang bernama Dewi Tara direbut saudaranya sendiri yang bernama Walin atau Subali. Rama kemudian bersekutu dengan Sugriwa dan bersedia membantu Sugriwa mengembalikan keraton dan permaisurinya,
Sebaliknya Sugriwa bersedia membatu Rama mengembalikan Sinta dari negara Alengka. Kemudian negara Kiskindha yang dikuasai Walin diserang, sehingga timbul perang yang seru. Akhirnya Walin tewas oleh pahah Rama. Sugriwa kembali sebagai raja Kiskindha, dan Anggada, anak Walin diangkat sebagai ***"Yuwaraja"*** (putra mahkota). Tentara kera pasukan Sugriwa berangkat ke negara Alengka, sesampai di suatu pantai di selat yang memisahkan Alengka dengan tanah India, pasukan kera berhenti, sambil beristirahat mencari cara menyeberang laut.

5) Sundara Kandha

Hanuman, kera putih kepercayaan Sugriwa, anak Batara Guru yang diasuh Batara Bayu segera mendaki gunung Mahendra dengan cara melompati samudra sampai di negara Alengka. Seluruh negeri itu dijelajahinya, hingga dapat memasuki keraton Rahwana sendirian. Akhirnya dapat menemukan keberadaan Dewi Sinta yang ditempatkan di taman Soka.
(ReliefCandi Prambanan)

Kepada Sinta, Hanuman mengatakan bahwa tidak lama lagi Rama menjemput. Hanuman ketahuan dan ditawan oleh prajurit Alengka, diikat lalu dibakar. Tetapi Hanuman tidak dapat terbakar, malahan melompat ke atas keraton dengan ekornya yang menyala dikibas-kibaskan, sehingga menyebabkan kota Alengka terbakar.
(Relief Candi Prambanan).

Setelah kota Alengka terbakar Hanuman menghadap Rama

untuk melapor dengan menerangkan semua yang telah dilakukan hingga dapat menemukan Dewi Sinta.

6) Yudha Kandha

Dengan pertolongan Dewa laut, pasukan kera berhasil membangun jembatan menuju Alengka. Rahwana yang mengetahui bahwa negaranya menghadapi ancaman musuh segera membangun benteng. Adiknya Wibisana menyarankan agar Sinta dikembalikan kepada Rama untuk mencegah peperangan. Rahwana tidak bersedia menerima saran tersebut, malahan adiknya diusir dari Alengka. Karena diusir Wibisana bergabung mengabdi kepada Rama. Peperangan antara prajurit Alengka dengan Rama benar-benar terjadi dengan seru. Sesudah Indrajit putra Rahwana dan Kumbakarna gugur, Rahwana sendiri maju bertempur. Hingga demikian lama perang tanding berlangsung melawan Rama, dan akhirnya Rahwana berhasil dibunuh, dan peperangan berakhir.

Setelah peperangan berakhir Wibisana dinobatkan sebagai raja Alengka, sedang Shinta kembali sebagai isteri Rama. Tetapi Rama tidak bersedia menerima kembalinya Shinta, sebab Rama meragukan kesucian Shinta. Hal ini menyebabkan Shinta sangat sedih dan minta dinyalakan api unggun. Setelah api unggun menyala dengan hebatnya, Shinta masuk ke dalamnya. Dewi api, Agni seqera menolongnya, karena memang masih suci maka menyerahkan kepada Rama.

Kepada khalayak ramai Rama menyatakan bahwa ia sama sekali tidak ragu lagi terhadap kesetiaan Shinta, hanya saja sebagai permaisuri kesuciannya harus dibuktikan di hadapan umum. Setelah Shinta ternyata tidak terbakar semua prajurit dan rakyat bersenang- senang. Dengan bantuan pasukan kera, Rama, Shinta dan Laksmana kembali ke negara Ayodya. Semua diterima oleh Bharata yang segera menyerahkan tahta kerajaan kepada Rama.

7) Uttara Kandha

Kandha ini sebagian tidak ada kaitannya dengan riwayat Rama. Sedang sebagian lagi mengisahkan kelanjutan riwayat Rama, namun isinya agak berlawanan dengan akhir

ceritera pada Kandha di atas. Sebab itu ada dugaan bahwa Uttara Kandha ini merupakan ceritera tambahan.

Diceriterakan bahwa kepada Rama dikabarkan rakyat tidak percaya akan kesucian Shinta. Maka untuk dapat dijadikan suri teladan, Shinta harus diasingkan dari keraton. Dalam perjalanannya Shinta sampai pada pertapaan ***"Walmiki"*** yang kemudian menggubah ceritera tentang riwayat Shinta menjadi ceritera "kepahlawanan" atau Epos Ramayana.

Di pertapaan Walmiki, Shinta melahirkan anak kembar yang diberi nama **Kusya** dan **Lawa**. Kedua anak itu diasuh dan dibesarkan oleh Walmiki. Pada saat Rama melangsungkan upacara *"ecwemedne"* Kusya dan Lawa juga datang di istana dengan membawa ceritera dalam bentuk tembang, yaitu kisah Ramayana gubahan Walmiki. Mendengar ceritera itu, sadarlah Rarna bahwa kedua anak tersebut tidak lain puteranya sendiri. Berhubung dengan itu Walmiki dipanggil agar menghadapkan Sinta kembali ke istana.

Sesampai di istana Shinta bersumpah semoga badannya tidak diterima bumi, andaikata ia tidak suci. Seketika itu bumi terbelah dan muncullah ***"Bethari Pertiwi"*** duduk di singgasana yang ditopang oleh naga. Shinta dipeluknya dan dibawa ke dalam bumi. Rama sangat menyesal sebab tidak lagi dapat bertemu dengan istrinya. Karena itu menyerahkan takhta kerajaan kepada kedua puteranya, sedang Rama sendiri kembali ke kahyangan sebagai Dewa Wisnu.

b. Relief di Candi Prambanan

Sebelum membicarakan soal relief, lebih dahulu perlu diterangkan pengertian candi. Candi adalah berupa bangupan peninggalan sejarah pada jaman kuno yang didirikan sebagai tempat pemujaan atau bertemu dengan roh leluhur berdasar kepercayaannya. Di Indonesia banyak ditemukan bangunan candi, baik di Sumatra maupun di pulau Jawa yang didirikan mulai abad 8 M. yaitu sejak kebudayaan Hindu masuk ke Indonesia. Menurut bentuknya nampak bahwa sebelum didirikan bangunan itu dirancang dengan sangat teliti. Dari batu-batu besar ditatah, diukir dan kemudian disusun hingga merupakan bangunan yang besar dan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia ketika itu telah memiliki

kebudayaan yang cukup tinggi, tidak hanya dalam rancang bangun *(arsitektur),* namun juga masalah-masalah hidup yang filosofis sifatnya, selain itu juga dalam hal kepercayaan atau agama. Candi-candi di Jawa Tengah bagian utara kebanyakan candi Hindu, sedang di bagian selatan berupa candi-candi agama Budha. Candi Prambanan yang juga disebut Lara Jonggrang terletak di antara kota Klaten dan Yogyakarta, di pinggir jalan raya yang menghubungkan kedua kota itu. Diperkirakan candi ini didirikan sebelum tahun 1000 M. oleh raja dinasti Sanjaya, yang ketika itu telah menjadi satu dengan dinasti Syailendra. Pada candi Prambanan ini ciri-ciri Hindunya masih nampak Oleh karena itu dalam buku ini yang diutarakan adalah silsilah yang sifatnya umum, terutama yang terdapat dalam dunia pedalangan, agar tidak menimbulkan perdebatan. Sedangkan penggolongannya berdasarkan adanya hubungan keluarga, dan atas dasar tokoh-tokoh yang dalam buku ini ada gambarnya. Dengan mengetahui silsilah dan dikaitkan dengan ceritanya akan menimbulkan perasaan yang menyenangkan, sebab ceritanya lalu terasa hidup. Bahkan ada sementara orang yang menganggap cerita Ramayana dan Mahabarata itu benar-benar terjadi.

3. Kitab Mahabarata

a. Pembagian Kitab Mahabarata

Kitab Mahabarata terdiri dari 18 jilid (parwa) yang setiap jilidnya dibagi lagi menjadi bagian yang juga disebut *"parwa".* Seluruhnya digubah dalam bentuk syair yang berjumlah 100.000 cloka, Isi ceritera pokoknya kadang-kadang diselingi dengan berbagai macam ceritera. Sedanqkan ceritera yang baku ada 24.000 cloka yang sebagian besar menceritakan peperangan besar selama 18 hari antara Pandawa dan Kurawa. Menurut ceritera, kitab Mahabarata tersebut dikarang oleh Wyasa Kresna Dwipayana. Akan tetapi ada pendapat lain, yang barangkali lebih masuk akal, bahwa kitab Mahabarata tersebut merupakan kumpulan ceritera bermacam-macam yang hidup sejak jaman Brahmana serta dikumpulkan antara tahun 400 sebelum sampai tahun 400 sesudah Masehi. Adapun 18 jilid (parwa) di atas dengan ringkas diutarakan di bawah ini:

1) Adi Parwa
   Isinya menceritakan asal usul serta semasa Pandawa dan Kurawa masih keci!'

2) Sabhaparwa

   Menceriterakan para Kurawa yang tak henti hentinya mencari akal untuk memusnahkan Pandawa

3) Wanaparwa

   Isinya menceritakan pengalaman Pandawa yang mengasingkan diri sampai 12 tahun di tengah hutan

4) Wirathaparwa

   Menceritakan memasuki tahun ke 13, Pandawa keluar dari hutan dan dengan menyamar mengabdi di negara Wiratha

5) Udogyaparwa

   Menceritakan di tahun ke 14, Pandawa kembali ke Indraprasta dan berunding tentang kedudukan para Pandawa selanjutnya. Akhirnya karena Kurawa tetap tidak mau mengembalikan setengah negara kepada Pandawa, masing-masing pihak kemudian bersiap-siap untuk perang.

6) Bhismaparwa

   Menceritakan dalam perang Baratayuda, sewaktu Resi Bisma menjadi panglima perang Kurawa, Arjuna hilang semangat perangnya, sebab berhadapan dengan sanak saudara serta orang tua yang mestinya dihormati. Arjuna diberi nasihat oleh Bathara Kresna berupa petunjuk filsafah tentang hakikat serta kewajiban hidup manusia yang merupakan bagian dari kitab "Baghawat Gita".

7) Drunaparwa

   Menceritakan ketika Durna menjadi panglima perang Kurawa. Adipati Karna mengamuk yang menyebabkan gugurnya Gatotkaca. Sedangkan Abimanyu gugur oleh Jayadrata

8) Karnaparwa

   Serhubung dengan gugurnya Gatotkaca dan Abimanyu, Bima dan Arjuna mengamuk. Bima berhasil membunuh Dursasana, dadanya dirobek dan darahnya diminum. Arjuna berhasil membunuh Karna.

9) Salyaparwa

Selanjutnya yang menjadi panglima perang di pihak Kurawa ialah Salya. Akan tetapi pada hari itu juga (hari ke 18) Salya gugur. Duryudana tinggal sendirian. Karena itu akan menyerahkan negara Hastinapura seutuhnya kepada Pandawa, sedangkan Sang Nata akan meninggalkan keduniawian, hidup di hutan. Hal ini ditolak para Pandawa.

10) Sauptikaparwa

Aswatama tidak dapat menghilangkan dendam terhadap balatentara Pancala. Sehubungan dengan itu pada hari peperangan yang ke 18 malam, ia dengan diam- diam masuk ke tempat peristirahatan balatentara Pancala dan membunuh seluruh balatentara yang sedang tidur, hingga menjadikan banyak yang gugur. Aswatama merasa bersalah, dengan sangat menyesal menyerahkan seluruh senjata dan kesaktiannya, mengundurkan diri kemudian bertapa.

11) Striparwa

Menceriterakan Drestarata, Dewi Gendari Pandawa, Kresna dan semua janda prajurit yang telah gugur, berangkat ke Kurusetra. Semua merasa sedih, menyesali segala peristiwa yang telah terjadi. Hari itu merupakan hari saling bertangisan.

12) Santiparwa

Sebulan lamanya para Pandawa tinggal dalam hutan, untuk membersihkan serta mensucikan diri. Yudhistira merasa tidak ingin menduduki tahka kerajaan Hastinapura yang telah meminta korban sedemikian besar, serta meminta agar Arjuna bersedia dinobatkan sebagai raja. Begawan Wyasa serta Kresna memberi berbagai wejangan serta petunjuk terhadap Yudhistira supaya tentram hatinya. Yaitu mengenai nasib serta kewajiban manusia terutama terhadap para kesatria. Akhirnya para Pandawa bersedia kembali ke Hastinapura, dan Yudhistira menduduki tahta kerajaan.

13) Anusasanaparwa

Isinya berbagai ceritera, yang dirangkai dalam bentuk wejangan-wejangan tentang kebatinan, kewajiban raja yang ditujukan kepada Yudhistira.

14) Aswamendhiparwa

Yudhistira menyelenggarkan selamatan *"Aswameda".* Seekor kuda dilepas, dengan diikuti oleh Arjuna disertai sepasukan prajurit. Dalam satu tahun kuda tersebut berkelana, setiap jengkal tanah yang dilewati dijadikan wilayah kekuasaan Yudhistira. Walaupun banyak raja yang melawan, namun akhirnya semuanya bertekuk lutut kepada Arjuna.

15) Acramawslkaparwa

Destharastra bersama permaisuri Dewi Gendari dan Dewi Kunthi keluar dari keraton. Selanjutnya pergi masuk hutan untuk bertapa. Setelah 3 tahun bertapa seluruhnya meninggal, terbakar oleh api sesaji Drestharastra sendiri.

16) Mausalaparwa

Isinya menceriterakan musnahnya vegaranya Kresna disebabkan karena berkobarnya perang besar-besaran antara sesaudara kaum Yadawa sendiri. Sedangkan Baladewa meninggal karena mencebur ke laut. Kresna masuk hutan dan akhirnya meninggal karena dibunuh oleh kaum Yadawa sendiri.

17) Mahaprasthanikaparwa

Para Pandawa meninggalkan keduniawian, sedangkan tahta kerajaan diserahkan kepada Parikesit, putra Abimanyu. Akhirnya Pandawa satu demi satu meninggal, diawali oleh Dewi Drupadi. Kini tinggallah Yudhistira sendirian, diikuti oleh seekor anjing yang dengan setia selalu mengikuti tuannya. Akhirnya datang Hyang Indra yang akan menjemput Yudhistira naik ke sorga. Yudhistira menolak tidak mau naik ke sorga bila tidak bersama sama dengan anjingnya. Anjing kemudian menjelma menjadi Hyang Dharma yang selanjutnya membawa Yudhistira ke swarqaloka.

18) Swargarohanaparwa

Para Pandawa setelah sarna-sama mensucikan diri, membersihkan jiwa di neraka beberapa saat, selanjutnya masuk ke surga. Sebaliknya, Kurawa yang semula ditempatkan di surga, diganti dimasukkan ke neraka, dengan waktu yang tidak terbatas.

Ceritera Ramayana dan Mahabarata tersebut di atas, di Nusantara kemudian disadur. Selanjutnya ceriteranya banyak yang disesuaikan dengan keadaan di Nusantara.

b. *Pengembangan Ceritera Mahabarata*

1) Santanu

a) Pesta di surgaloka

Menceriterakan di Surgaloka ada pesta besar-besaran. Prabu Mahabisa, berhubung dengan sesajinya dapat naik ke surga, demikian juga Dewi Gangga. Di tengah-tengah pesta Hyang Brahma sangat marah karena Prabu Mahabisa bertindak tidak sebagaimana mestinya. Berhubung yang menjadikan sebab yaitu Dewi Gangga oleh karena itu kedua-duanya dikutuk harus turun ke dunia.

b) Dewi Gangga berjumpa Prabu Pratipa

Pada suatu hari Dewi Gangga menjumpai Prabu Pratipa mohon agar mau dijadikan sebagai isterinya. Tetapi Prabu Pratipa tidak dapat menurutinya, lalu memberi sabda bahwa nanti akan dijodohkan dengan puteranya. Dewi Gangga menyampaikan ucapan terima kasih, hanya dengan permohonan jikalau nanti menantunya mempunyai permintaan apa saja agar tidak dilarang. Karena apabila dilarang akan ditinggal.

Akhirnya Dewi Gangga dikawinkan dengan putera Prabu Pratipa, yang bernama Santanu, dengan diberitahu tentang permohonan Dewi Gangga tadi. Selanjutnya Santanu diangkat menjadi raja menggantikan ayahnya, serta Dewi Gangga menjadi permaisurinya. Selang beberapa waktu Dewi Gangga melahirkan putranya, tetapi terus dibuang dengan ueapan *"terimalah pembalasan dari tingkah lakumu"*. Demikian tadi diulangi sampai tujuh kali. Setelah melahirkan yang kedelapan Sang Raja memperingatkan agar bayi tersebut tidak dibuang, serta menanyakan siapa sesungguhnya permaisurinya itu dan darimana asal-usulnya. Dewi Gangga mengatakan bahwa hal ini merupakan hukuman bagi para Wasu (golongan dewa) sejumlah delapan orang, yang bersama mencuri kerbau penghormatan

bernama **Nandhi.** Oleh Maharesi semuanya dihukum supaya menjelma rnenjadl bayi (manusia). Para Wasu mendatangi Dewi Gangga dengan permohonan jika bayi sudah lahir supaya dibuang yang merupakan balasan kesalahannya. Karena yang meneuri hanya satu, Wasu yang bernama **Dyahu,** maka tidak dibuang sebab merupakan hukuman harus tetap hidup di dunia. Setelah mengatakan demikian, Dewi Gangga yang juga puteranya Batara Janu lalu kembali ke Kahyangan dengan membawa bayinya, sebab hukuman untuknya sudah selesai.

Setelah bayi sudah besar lalu diserahkan lagi kepada Santanu yang kemudian diberi nama **"Dewabrata"** atau **"Bisma".** Sejak kecil Bisma sudah terlihat mempunyai dasar dan watak berani, adil, paham benar tentang hukum serta tangkas dalam mempergunakan senjata.

c) Lahirnya Matswapati (Durgandana) dan Durgandini

Seorang Raja bernama Basuparicara (Basukiswara) pada suatu hari memikirkan keeantikan Dewi Girika. Dikarenakan memuncaknya birahi hingga keluar spermanya yang kemudian ditelan oleh ikan besar di sungai Jamuna yang menyebabkan hamil. Pada suatu hari seorang nelayan bernama **Dasabala** menemukan ikan yang baru bunting itu, penjelmaan bidadari yang baru menjalankan hukuman. Ikan melahirkan dua bayi, putera dan puteri (dampit), oleh Dasabala dihaturkan kepada raja. Raja menyadari bahwa bayi tersebut memang putera dan puterinya. Bayi yang putera dinamakan Durgandana yang kelak menjadi raja di Wiratha bergelar Sri Paduka Maharaja Bagindha Prabu Matswapati. Sedang yang puteri dinamakan Durgandini. Oleh karena badan Durgandini berbau amis (anyir), yang juga dinamakan Dewi Rara Amis yang selanjutnya diserahkan kepada Dasabala supaya diasuh dan dididiknya. Setelah dewasa (besar) Dewi Durgandini pekerjaannya menjalankan perahu di sungai Jamuna.

d) Lahirnya Kresna Dwipayana Wiyasa

Dewi Durgandhini memang cantik, bau amisnya sudah hilang sebab disembuhkan oleh Begawan Palasara, bahkan sekarang berbau harum, maka terus dinamakan Sayojanagandi. Berkat mantra Sang Begawan perahu berganti, berubah menjadi Pulau di sungai Jamuna.

Begawan Palasara lama berdiam di pulau, bersama dengan Sayajanagandi, kemudian melahirkan putera, bernama Wiyasa, karena badannya hitam dan lahir di pulau maka juga dinamakan Kresna Dwipayana Wiyasa (selanjutnya hanya disebut Wiyasa).

Menurut hikayat yang mengarang kitab Weda dan Mahabarata, yaitu Wiyasa, dikisahkan bahwa setelah berputera, Resi Palasara pergi dari Pulau itu. Meskipun begitu Sayajanagandi masih tetap ada di pulau dengan puteranya. Setelah dewasa Wiyasa pergi bertapa, serta mengingatkan jika ibunya akan bertemu anaknya agar mengheningkan cipta, nanti pasti cepat datang. Sedangkan Sayajanagandi kemudian pulang ke negara Wiratha

e) Prabu Santanu kawin dengan Dewi Durgandini

Suatu hari Prabu Santanu mengikuti sayembara pilih negara Wiratha. Lamaran diterima, hanya Dewi Sayajanagandi mohon agar apabila mempunyai putera, nantinya yang akan menggantikan raja. Sang raja keberatan, sebab sudah mempunyai seorang putera, Dewabrata. Mendengar hal tersebut, Dewabrata bersumpah ia tidak suka jadi raja, tetapi berhasrat jadi ***"brahmanacari",*** yaitu brahmana yang tidak suka beristri. Sang raja sangat terharu dalam hati sanubari, maka beliau bersabda mohon ke hadirat dewa, supaya Dewabrata tidak meninggal jika masih menghendaki hidup. Seketika terdengar suara menggelegar, sebagai tanda bahwa permohonannya dikabulkan. Dengan Dewi Sayajana Gandi, Santanu berputra dua, yaitu: **Citragada** yang nantinya menggantikan naik tahta, dan **Wicitrawirya** yang nantinya naik tahta menggantikan Citragada karena tewas dalam peperangan.

f) Prabu Kasindra mengadakan sayembara

Prabu Kasindra mempunyai putri tiga, yaitu : Dewi Amba, Dewi Ambika, dan Dewi Ambalika. Serta dua panglima perang ialah **Wahmuka** dan **Harimuka,** yang berujud raksasa. Oleh karena tiga puteri tersebut sudah dewasa dan belum menikah, maka Prabu Kasindra mengadakan sayembara, siapapun yang dapat mengalahkan Wahmuka dan Harimuka, akan dijodohkan dengan tiga putrinya. Banyak raja yang ikut sayembara, termasuk Dewabrata yang ikut untuk adiknya Citragada dan Wicitrawirya. Akhirnya Dewabrata menang. Setelah sampai di Hastinapura Dewi Sayajanagandi menyuruh supaya Dewi Ambika dikawinkan dengan Citragada, dan Dewi Ambalika dikawinkan dengan Citrawirya. Sedangkan Dewi Amba diberikan kepada salah satu Citragada atau Wicitrawirya. Akan tetapi Dewi Amba tidak mau malahan ingin sekali diperistri Dewabrata, sebab ia yang menang dalam sayembara. Dewabrata menolak, karena tidak akan kawin, akan menjadi Brahmanacari.

Pada suatu hari Dewabrata akan menghadap ke pertapaan Begawan Rama Parasu, Dewi Amba juga ikut. Dewabrata tidak berkenan dan marah karena Dewi Amba selalu meminta agar diperistri. Maka Dewabrata marah lalu menakut-nakuti dengan anak panah. Dengan tidak disengaja anak panah terlepas mengenai dada Dewi Amba yang mengakibatkan kematiannya. Atas kejadian itu Dewabrata sangat menyesal karena tidak sengaja.

Akhirnya terdengar suara dari langit, oleh karena tidak menerima kesetiaan Sang Dewi, malahan lalu membunuh, sebagai balasan besuk dalam perang besar Baratayuda Dewi Amba akan menitis ke dalam tubuh Dewi Srikandi yang dapat membalaskan.

g) Begawan Wiyasa melanjutkan keturunan darah Kuru

Dewi Sayojanagandi (Dewi Gandawati) sangat sedih, sebab semua puteranya sudah meninggal sebelum berputera, berarti darah Kuru akan punah. Karena itu Bisma sepakat dengan Dewi Sayojanagandi memanggil

Begawan Wiyasa (Kresna Dwipayana) supaya dapat melanjutkan darah Kuru dengan memperistri Dewi Ambika dan Dewi Ambalika. Begawan Wiyasa sanggup tetapi menanti satu tahun, sebab akan bertapa lebih dahulu dengan permohonan mudah-mudahan mendapat keturunan yang sungguh-sungguh utama.

Sesudah satu tahun, Begawan Wiyasa mengharapkan keturunan dari Ambika, yang selanjutnya melahirkan **Drestharastra** yang matanya buta. Begawan Wiyasa dengan DewiAmbalika melahirkan **Pandhu** yang pucat. Dewi Sayojanagandi memerintahkan lagi kepada Wiyasa supaya mempunyai keturunan lagi dengan Dewi Ambalika, hanya oleh Dewi Ambalika diganti dengan abdinya, bernama **Datri** yang berhias diri menyerupai Dewi Ambalika. Akhirnya Datri melahirkan putera yang berkaki timpang, dinamakan **Widura.** Dewi Sayojanagandi tercapai cita-citanya, sebab darah Kuru tidak punah.

2) Pandu dan Drestharastra

a) Pandu menjadi raja di Hastinapura

Drestharastra, Pandu dan Widura dididik dan dilatih oleh Resi Bisma. Ketiganya yang nantinya melanjutkan darah Kuru. Drestharastra memiliki kelebihan dalam hal kesaktian kekuatan. Pandhu memiliki kelebihan memanah, sedang Widura memiliki kelebihan dalam memainkan pedang. Yang naik tahta di Hastinapura yaitu Pandhu, sebab Drestharastra buta. Drestharastra kawin dengan Dewi Gendari (saudaranya Sakuni/Sengkuni) puteri raja Basubala (Suwala) di negara Gandara. Pandhu kawin dengan dua orang putri, yaitu Dewi Kunthi (Dewi Prita) puteri raja Kuntiboja. Hanya sebelumnya dengan Pandhu, Dewi Kunthi sudah mempunyai putera, bernama Karna. Sedangkan satunya bernama Dewi Madrim, putri raja Madraspati di negara Madrawiyasa (Mandaraka). Widura kawin dengan Dewi Parasari, putera maharaja Dewaka serta mempunyai putera bernama Wiyanasampana (Sunjaya)

b) Lahirnya Kakrasana dan Narayana

Raden Kangsa Adipati Sengkapura wilayah kerajaan Matura/ Mandura termashur kejam tidak belas kasihan terhadap sesama. Pada suatu hari sang adipati didatangi Hyang Narada, Dewa dari Surgaloka, memberitahukan kepada Raden Kangsa bahwa nantinya sang adipati akan dibunuh oleh anaknya Dewaki (Dewaki adalah bibi Raden Kangsa, isteri Prabu Basudewa), memperbolehkan dan menyuruh puteri angkatnya, Kunthi supaya melayani nya (sebenarnya Kunthi adalah puteri Prabu Surasena, bangsa Yadawa, darah Wresni). Karena Kunthi baik dalam pelayanannya kepada Brahmana, maka lalu diberi mantra bernama ***"Adilayah Redaya"*** yang dapat mendatangkan dewa yang diharapkan. Sewaktu Druwasa sudah pergi, Kunthi mencoba melafalkan mantra dengan mendatangkan Hyang Surya, yang kemudian memberikan anugerah sampai mengandung. Kunthi sangat malu karena masih perawan sudah mengandung, maka meminta supaya nanti lahirnya tidak keluar dari jalan semestinya. Sungguh luar biasa berkat pertolongan Resi Druwasa bayi lahir tidak keluar dari jalan semestinya, melainkan keluar dari telinga, maka lalu dinamakan **Karna** berarti telinga. Sejak lahir Karna sudah memakai *"anting-anting"* dan pakai *"kotang",* maka sangat sakti dan digdaya (kebal).

Setelah lahir, bayi Karna dimasukkan ke dalam peti, dilarung di sungai Aswanadi, hanyut sampai ke tanah Angga. Di situ ditemukan oleh kusir Drestharastra bernama Adirata dan dianggap sebagai anaknya sendiri.

3) Pandawa dan Kurawa

a) Lahirnya Pandawa

Pada suatu hari Sang Pandu disertai Dewi Madrim berburu di hutan Himawan pada dengan menaiki Lembu Nandi. Secara tak terduga melihat kijang jantan betina saling bercinta. Kijang lalu dipanah mengenai kijang betina karena Sang Pandu merasa disindir. Kijang jantan menyumpah bahwa nanti Sang Pandu mangkatnya juga

waktu baru bercinta-cintaan dengan permaisurinya. Kijang itu sebenarnya Resi Kindana yang baru menyamar. Sesampai di Kedhaton, masalah itu kemudian diceriterakan kepada saudara- saudaranya. Keputusannya Sang Pandu akan bertapa di Pertapaan Rohtawu untuk menebus dosanya dengan diikuti Dewi Kunthi dan Dewi Madrim.

Ketika berada di pertapaan, Sang Pandu ingin mempunyai putera, kemudian hal tersebut diceriterakan kepada prameswarinya. Dewi Kunthi menghaturkan sembah bahwa memiliki mantra yang dapat mendatangkan Dewa. Sang Pandu menyetujui, dan Dewi Kunthi mendatangkan Hyang Darrna yang kemudian memberi anugrah putera, bernama Yudhistira. Setelah itu Dewi Kunthi mendatangkan Batara Bayu dan diberkati seorang putera dinamakan Bimasena. Selanjutnya mendatangkan Hyang Indra yang enganugerahkan
putera, Arjuna. Dewi Madrim yang ikut menggunakan mantra tadi mendatangkan Hyang Aswin (Hyang Aswin kembar dua sama rupanya), dengan menganugerahkan putera kembar, Nakula dan Sadewa.

b) Lahirnya Kurawa

Bersamaan dengan lahirnya Pandawa, Dewi Gendari juga melahirkan putera sejumlah 100 orang. Yang lahir lebih dahulu Duryudana, dengan disertai tanda akan terjadi sesuatu yang tidak baik seperti angin lesus yang merobohkan rumah-rumah, anjing melolong-lolong. Putera Drestharastra sebanyak 100 orang tersebut disebut Kurawa, artinya keturunan Raja Kuru, yaitu Hastinapura yang dahulu merupakan nenek moyang Kurawa dan Pandawa.

c) Sang Pandu wafat

Pada suatu hari Sang Pandu amat birahi terhadap Dewi Madrim. Sang Raja memeluk Dewi Madrim, serta lupa dengan sumpahnya Resi Kindana. Dengan seketika Sang Pandu wafat, sedangkan Dewi Madrim lalu turut serta membakar diri. Dewi Kunthi mempunyai tugas

mengasuh lima puteranya yang masih kecil-kecil tadi, terus pulanq ke Hastinapura. Di kerajaan, Pandawa diasuh Sang Drestharastra bersama dengan Kurawa.

d) Bima menghadapi bahaya maut

Sekarang Hastinapura sudah tidak memiliki raja lagi. Putera Pandu yang sulung belum dewasa, maka sementara waktu pemerintahan dipegang oleh Drestharastra.

Setelah sama-sama dewasa, Kurawa menyadari bahwa harus ada yang bisa menandingi kekuatan Bima. Maka Duryudana yang iri hati, mempunyai niat akan membunuh Bima. Pada suatu hari, waktu Kurawa mengadakan selamatan, Bima diberi makanan dengan racun. Setelah Bima tidak sadar lalu dimasukkan ke bengawan. Sewaktu di dalam bengawan bertemu dengan Naga Rajanaga. Bima digigit, untung bisanya justru dapat menawarkan racun. Bima sadar lagi. Akhirnya perang tanding dengan Rajanaga. Raja naga kalah, Maka kemudian minta tolong kepada rajanya, Hyang Basuki. Perang tanding dapat dihentikan rnalahan Bima diberi Hyang Basuki minuman yang dapat memberikan kekuatan bahkan kesaktiannya. Bima kembali ke Hastinapura bertemu dengan saudara-saudaranya. Yudhistira dengan Widura mengerti kalau hal itu tipu daya Duryudana, tetapi diam saja. Duryudana semakin panas hatinya dan bermaksud mencari akal untuk membunuhnya lagi.

Setelah semuanya menjadi dewasa, Bisma mempunyai pendapat sebaiknya Kurawa dan Pandawa dididik oleh salah seorang guru, yaitu Resi Krepa.

e) Lahirnya Krepa dan Krepi

Pada suatu hari, Sang Suradwan, anak begawan Gotama pergi bertapa dengan membawa busur. Di pinggir telaga rnellhat seorang putri yang sedang mandi. Putri itu sebenarnya seorang bidadari bernama Dewi Janapadi yang diberi tugas untuk menggoda. Suradwan tertarik hatinya, dan demikian memuncak birahinya, menyebabkan air maninya keluar, meleleh di pahanya.

Busur panahnya digunakan untuk mengusap. Busur itu kemudian mengandung. Kemudian Suradwan melanjutkan bertapa sedangkan busur dan panah itu ditinggalkannya. Sesudah tiba saatnya melahirkan, maka busur itu melahirkan dua orang anak (dampit). Maharaja Sentanu ketika sedang berburu melihat dua orang anak itu yang kemudian dibawanya ke istana. Yang laki-laki diberinya nama Krepa dan yang perempuan Krepi.

f) Pandawa dan Kurawa berguru pada Druna

Sesudah Pandawa dan Kurawa berguru pada Krepa, dilanjutkan berguru pada Oruna yang menjadi iparnya Krepa, karena adiknya Krepi diperistri oleh Druna. Druna adalah putera Resi Baradwaja.

Pada suatu waktu Druna beserta anaknya yang bernama Aswatama (Aswa = kuda) pergi ke negara Pancala dengan tujuan hendak menemui teman dekatnya yang bernama Sucitra yang sekarang telah menjadi raja di negara Pancala dengan nama Drupada. Druna tidak diterima malah dlhajar oleh Patih Gandamana sehingga sekujur badannya rusak. Dengan perasaan sedih Druna melanjutkan perjalanannya hendak menemui Krepa di Gajahoya. Di tengah perjalanan bertemu dengan Pandawa dan Kurawa yang sedang bermain "jor gembung" (kain yang dilipat-lipat digulung hingga bundar untuk bermain jor). Kebetulan gembung masuk ke dalam sumur yang sudah tak berair, dan tidak ada yang berani mengambil. Dengan pertolongan Druna, gembung dapat diambil dengan menggunakan panah ilalang. Para Pandawa dan Kurawa sangat kagum seraya memuja kesaktian Druna. Hal itu dilaporkan kepada Bisma. Mendengar laporan itu Bisma sangat senang, sebab waktu itu memang sedang mencari guru yang pandai dan sakti. Sebab itu Druna dipanggil dan diminta mendidik dan melatih para kesatria Pandawa dan Kurawa. Druna bersedia memberi pelajaran dengan syarat kalau nanti sudah pandai tidak boleh menolak semua permintaannya. Semua diam, kecuali Arjuna yang menyanggupinya.

Setelah beberapa waktu, para murid sudah pandai menggunakan berbagai jenis senjata, demikian pula rahasianya. Bima dan Duryudana sangat pandai memainkan gada, Nakula dan Sadewa pandai dalam menggunakan pedang, Yudhistira pandai berperang sambil mengendarai kereta, Aswatama pandai dalam ilmu sihir dan tenung sedangArjuna sangat mahir memanah. Dalam pendadaran siswa Sokalima Bima melawan Duryudana, demikian pula Arjuna melawan Karna, ternyata semua sama kepandaiannya. Pada suatu hari Druna ingin membalas dendam kepada Drupada yang dahulu menyakiti hatinya. Semua ksatriya dikumpulkan dan diminta menangkap Drupada sebagai tanda baktinya kepada guru. Para Kurawa mendahului menyerang, namun dapat dikalahkan. Berikutnya Pandawa ganti menyerang, akhirnya Drupada dapat ditangkap oleh Arjuna yang kemudian menyerahkannya kepada Druna. Oleh karena Drupada kalah, negara Pancala dibagi menjadi dua, bagian utara diminta Druna, sedang bagian selatan tetap dibawah kekuasaan raja Drupada.

Setelah perang usai Pandawa kembali ke Hastinapura. Prabu Drestharastra sangat senang hatinya terhadap Yudhistira yang memiliki watak santun, adil dan utama, maka ia bermaksud menobatkannya sebagai raja menggantikan Pandu.

g) Pasanggrahan Waranawata

Pandawa merasa senang sebab Yudhistira yang akan dinobatkan sebagai raja. Narnun sebaliknya Duryudana makin iri, demikian juga Sangkuni dan Karna. Duryudana kemudian menghadap raja, memohon agar yang dinobatkan sebagai raja di Hastinapura ialah dirinya. Sedangkan Pandawa agar dipindah ke Waranawata.

Semula Drestharastra tetap nekad, sedangkan Dewi Gendari bersabda, bila putra-putranya tidak rukun dengan Pandawa, nanti keturunan Kuru akan punah. Mengingat Drestharastra hatinya lemah, akhirnya Duryudana dinobatkan sebagai raja di Hastinapura, walau demikian Pandawa hatinya masih bersabar.

Pada suatu waktu Dresthrarastra akan menyelenggarakan sesaji besar, bertempat di Waranawata. Untuk penginapan para putra sentana akan dibuatkan pesanggrahan, Dewi Kunthi juga akan ikut. Duryudana memerintahkan kepada Purucana agar membuat pesanggrahan di Waranawata untuk peristirahatan para sentana. Sengkuni punya akal supaya bangunannya dibuat dari bahan yang mudah terbakar. Pandawa sadar bahwa itu merupakan siasat Duryudana untuk rnenyinqklrkan Pandawa. Dengan kewaspadaan Pandawa tetap berangkat ke Waranawata.

Pada suatu hari Kanana, utusan Arya Widura menghadap Yudhistira, menyatakan diperintahkan untuk membuat terowongan bawah tanah mulai pesanggrahan sampai ke tengah hutan, sebagai jalan untuk penyelamatan bila ada bahaya. Pandawa setuju. Kanana rnulai bekerja, sesaat kemudian terowongan sudah jadi. Muka terowongan di pesanggrahan ditutup dengan baik supaya tidak mencurigakan.

h) Pesanggrahan dibakar Kurawa

Pada suatu malam pesanggrahan Waranawata dibakar oleh Kurawa. Dalam sekejap api berkobar. Pandawa dengan ibunya, Dewi Kunti, masuk kedalam terowongan dan keluar di tengah hutan dengan selamat.

Menurut ceritera pedalangan, pesanggrahan Waranawata digunakan untuk menyerahkan busana kerajaan negara Hastinapura kepada Pandawa. Pandawa selamat dari kobaran api karena dituntun *oleh 'garangan* putih' dalam ceritera ***"Bale Sigala-gala".***

Sebelum terbakar, Pandawa kedatangan tamu jumlah enam orang, 5 laki-laki dan seorang wanita. Tamu-tamu tersebut seluruhnya meninggal terbakar karena tidak sempat dibangunkan dari tidurnya. Setelah pesanggrahan terbakar, pihak Kurawa bergembira sebab menemukan mayat sebanyak enam orang, lima laki-laki dan seorang wanita. Mereka mengira keenam mayat tersebut adalah para Pandawa dengan Dewi Kunti. Hal ini berarti musuhnya telah punah. Pandawa dan Dewi

Kunti keluar dari hutan ditolong oleh Widura yang menyiapkan perahu di sebelah selatan sungai Gangga untuk menyeberang. Selanjutnya perjalanan Pandawa dan Dewi Kunti selalu terlunta-lunta.

i) Bima kawin dengan Hidimbi/Arimbi

Pandawa sangat sedih memikirkan keadaan ibu mereka, Dewi Kunti yang selalu menderita kesengsaraan. Bima selalu menjaga keselamatan keseluruhannya. Pada saat semuanya masih tidur, Bima berdiri menjaga keadaan supaya jangan ada yang mengganggu.

Syahdan, Prabu Hidimba/Arimba yang tinggal dekat tempat Pandawa tertidur, mengetahui bahwa ada orang yang beristirahat dekat tempat tersebut. Karena itu Prabu Hidimba menyuruh adiknya, Hidimbi supaya membunuhnya. Hidimbi melihat Bima yang berdiri dengan gagah perkasa, seketika jatuh hati. Berkat pertolongan Batara Narada, Hidimbi berganti rupa menjadi putri yang sangat cantik. Hidimbi kemudian mendekati Bima dan mengatakan bahwa kakaknya, Hidimba berniat membunuh Pandawa. Karena dianjurkan supaya mereka dibangunkan dan Hidimbi bersedia menolong apabila Bima berkenan memperistrinya. Bima tidak mau, dan menyatakan bahwa keselamatan semua saudaranya menjadi tanggung jawabnya. Ketika sedang berbicara, Hidimba datang dan mengetahui tingkah adiknya, sehingga Pandawa dan Hidimbi akan dibunuhnya. Terjadi perang antara Bima dan Hidimba yang sangat seru. Akhirnya Hidimba tewas. Melihat kakaknya tewas, Hidimbi lari mendatangi Dewi Kunti, sebab ia juga akan dibunuh Bima. Sambil menangis Hidimbi memohon perlindungan Dewi Kunti. Melihat kecantikan Hidimbi, Dewi Kunti seorang ibu yang selalu dihormati, membujuk Bima agar bersedia memperistri Hidimbi. Akhirnya Bima bersedia dan melangsungkan perkawinan dengan Hidimbi.

j) Lahirnya Gatotkaca

Di hutan Kamyaka wilayah negara Ekacakra, Pandawa beristirahat beberapa saat sampai Bima mendapat seorang putra berwujud raksasa kerdil dengan nama

Bambang Tetuka. Oleh Batara Narada Bambang Tetuka di 'olah' dengan dimasukkan kedalam kawah Candradimuka. Seketika ujudnya menjadi tampan, gagah perkasa, kekuatannya menakjubkan dengan diberi nama Gatotkaca. Setelah itu Gatotkaca diperintahkan untuk membunuh Prabu **Kalapracana** di Giling Wesi (Muder putihan). Pada suatu hari Pandawa akan melanjutkan perjalanan akan tetapi Gatotkaca dan Hidimbi tetap tinggal di Pringgondani. Gatotkaca berpesan kepada ayahnya bila ada keperluan supaya memanggilnya dengan mengheningkan cipta.

k) Pandawa istirahat di Negara Ekacakra

Di Ekacakra Pandawa bermalam di tempat kediaman seorang brahmana bernama Resi Wijrapa (Ijrapa). Pada suatu hari Dewi Kunthi diberitahu isteri brahmana bernama Nyai Ijrapa bahwa sudah waktunya untuk menyerahkan upeti kepada raja raksasa bernama Prabu Baka yang menguasai wilayah Ekacakra, berupa satu gerobak nasi dan seorang manusia. Hal itu sangat memprihatinkan keluarga brahmana. Mendengar keluhan itu Dewi Kunthi bersedia menolong dengan memanggil Bima. Dengan membawa nasi satu gerobak Bima menemui raja Baka. Setelah bertemu, nasi satu gerobak diserahkan sebagai upeti dan Bima bersedia menjadi lauknya. Prabu Baka sangat murka dan terjadilah perang tanding, dimana Prabu Baka tewas.

l) Pandawa mengikuti sayembara

Prabu Drupada dari negara Pancala, separoh wilayahnya dikuasai Druna. Ia berkeinginan mempunyai anak yang sakti yang akan dapat mengalahkan Druna. Untuk itu ia mengadakan sesaji kepada pada dewa. Di tengah upacara sesaji datanglah seorang brahmana yang minta disediakan mentega sesaji. Mentega itu kemudian dimasukkan ke dalam api. Tak lama kemudian dari tengah api itu muncullah seorang anak laki-laki yang sudah dewasa dengan membawa senjata, kemudian terdengarlah suara bahwa anak itulah yang kelak hendak membunuh Druna. Semua yang hadir keheran-heranan, anak itu kemudian diberi nama Dresthadyumna.

Tidak lama dari sesaji muncul lagi seorang anak perempuan berkulit hitam manis, yang kemudian diberi nama Dewi Kresna (Dewi Drupadi). Di pedalangan Prabu Drupada berputra tiga orang, kesemuanya dengan "memohon", yaitu Dewi Drupadi, Raden Dresthadyumna, dan Wara Srikandi. Setelah anak itu dewasa, Prabu Drupada mengadakan sayembara, barang .siapa memenangkan berhak mernperisteri Dewi Drupadi. Sementara itu Begawan Wiyasa mendatangi para Pandawa dan menasihati agar mengikuti sayembara negara Pancala. Diceritakan bahwa Dewi Drupadi sejak dulu ingin diperisteri seorang kesatria. Keinginan itu diulanginya sampai lima kali. Sebab itu kelak Dewi Drupadi akan diperisteri lima orang kesatria. Pagi harinya Pandawa berangkat ke negara Pancala, di tengah jalan bertemu dengan raksasa (gandarwa) bernama Citramata yang menyarankan agar Pandawa menemui Begawan Domya di pertapaan Utkacakatirta yang akan mengantarkan ke Pancala dan akan diakui muridnya. Setelah bertemu, Begawan Domya mengantarkan Pandawa ke negara Pancala. Prabu Drupada mengadakan sayembara barang siapa dapat merentang busur pusaka Pancala akan dijodohkan denqan Dewi Drupadi.

Banyak raja yang mengikuti sayembara, antara lain Kurawa dan Karna, Raja yang mengikuti sayembara tidak ada yang berhasil. Pada saat Karna maju hendak mengangkat busur Dewi Drupadi berteriak : "ia tidak mau dengan anak seorang sais kereta". Dengan rasa malu Karna mundur. Sekarang gilirannya Arjuna yang saat itu menyamar sebagai seorang brahmana. Para raja tidak senang ada brahmana mengikuti sayembara. Arjuna dengan ketetapan hati maju, busur diangkat dan direntangnya maka segera melesatlah anak panah mengenai sasaran. Yang hadir bersorak-sorak, sedang raja Drupada sendiri merasa senang karena yang memenangkan seorang brahmana muda yang rupawan. Sementara itu para raja tidak mau menerima karena yang memenangkan seorang brahmana dan diterima oleh Drupada. Raja-raja itu marah dan mengamuk sehingga terjadi perang dahsyat, yang pada akhirnya

dapat dimenangkan oleh Pandawa. Dengan memboyong Dewi Drupadi Pandawa kemudian menemui Dewi Kunthi, dimana Yudhistira melaporkan bahwa yang memenang kan sayembara adalah Arjuna. Dewi Drupadi akhirnya menjadi isteri Pandawa, hal ini sesuai dengan permohonannya kepada Dewa, dari dulu ingin diperisteri kesatria yang sakti. permohonan itu diulanginya sampai yang kelima, dan sekaranglah saat turunnya berkah dewa.

Kresna dan Baladewa dari bangsa Yadawa ketika itu juga mengikuti sayembara. Ketika mengetahui yang menang Arjuna yang menyamar sebagai brahmana, kemudian mengatakan bahwa mereka masih saudara dari garis keturunan yang sama. Sejak saat itulah Pandawa baru mengetahui bahwa Bathara Kresna masih sesaudara. Sementara itu Dresthadyumna yang menyelidiki mengetahui bahwa brahmana yang menang sayembara itu adalah Arjuna. Prabu Drupada yang mendengar hal itu sangat senang. Pada pagi harinya Pandawa dipanggil ke negara Pancala, setelah semua menghadap, Prabu Drupada menyatakan kegembiraannya, sebab yang menang sayembara ternyata Arjuna. Arjuna memberitahu bahwa sebenarnya Dewi Drupadi itu menjadi isteri Pandawa. Sang Prabu terkejut, tidak menduga bahwa puterinya menjadi isteri lima orang. Hal mana tidak lazim, maka Sang Prabu tidak setuju. Tiba-tiba Segawan Wiyasa datang dan menerangkan tentang sebabnya Dewi Drupadi diperisteri lima orang, setelah mendengar hal itu Prabu Drupada baru menyetujuinya. Dalam cerita dipedalangan Dewi Drupadi hanya menjadi isteri Yudhistira, serta berputra seorang bernama Pancawala. Hal ini disesuaikan dengan budaya Jawa yang tidak mengenal poliandri.

Tidak lama kemudian bathara Narada juga datang dan memberi keterangan yang sama. Setelah itu Pandawa membuat kesepakatan bahwa nanti yang akan mendekati Dewi Drupadi dilakukan secara bergantian, dimulai dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Selanjutnya bila nanti ada yang mendapati Dewi Drupadi sedang bercengkerama dengan salah

satu saudaranya, maka harus dengan ikhlas/rela menyingkir selama 10 tahun di hutan. Perjanjian ini disaksikan oleh Narada dan Begawan Wiyasa.

m) Pandawa membuka hutan Kandawaprasta

Duryudana semakin panas hatinya mendengar bahwa Pandawa masih hidup. Lebih-lebih setelah mendengar yang memenangkan sayembara adalah Arjuna. Telah difikirkan apabila Pandawa jadi menantunya Prabu Drupada tentu akan mewujudkan bersatunya Pancala dengan darah Yadawa, yang tentu saja akan memperkuat kedudukan Pandawa. Berhubung dengan itu, Duryudana dan para kesatriya Kurawa lainnya bermaksud membinasakan Pandawa sebelum persatuannya menjadi kuat. Tetapi Bisma, Widura serta Druna tidak menyetujuinya, malahan mengusulkan agar separo negara Hastinapura diserahkan kepada Pandawa, Sang Drestharastra setuju Pandawa diberi tanah untuk mendirikan kerajaan sendiri, berupa hutan yang bernama Kandawaprasta, yang nantinya menajadi negara Indraprastha. Makin lama negara Indraprastha ini cepat berkembang menjadi besar dan makmur. Disitu Pandawa hidup tenteram. Dengan desakan para saudara dan dukungan rakyat, Yudhistira diangkat sebagai raja.

Dewi Drupadi dengan Pandawa berputra lima orang yaitu :

(1) Yudhistira berputra Pratiwindya

(2) Bima berputra Srutosoma

(3) Arjuna berputra Srutakirti

(4) Nakula berputra Satanika

(5) Sadewa berputra Srutasena

Dalam pedalangan Dewi Drupadi adalah isteri Yudhistira dan berputra Pancawala.

4) Para Pandawa di Indraprastha

a) Arjuna melaksanakan hukuman

Para Pandawa bertempat di Indraprastha dengan tenteram. Perjanjian dalam hal memiliki Dewi Drupadi dipegang teguh,

meskipun berat dalam pelaksanaannya. Pada suatu hari ada brahmana yang menghadap Arjuna dan melaporkan bahwa ternak piaraannya dicuri orang. Penduduk dicekam kekhawatiran. Menerima laporan demikian, Arjuna tergerak darah satrianya, ingin segera mencari pencurinya. Oleh karena itu Arjuna berhasrat mengambil senjata yang tersimpan dalam Karnar pusaka. Saat masuk Karnar, secara kebetulan melihat Dewi Drupadi sedang duduk bersama dengan Yudhistira. Hatinya menjadi ragu-ragu, karena ingat janjinya. Namun terdorong oleh semangat jiwa satrianya, yang segera ingin membantu warga, akhirnya tetap melanjutkan hasratnya untuk mengambil senjata, dan selanjutnya keluar lagi, segera mengejar mencari pencuri itu. Tak lama kemudian, pencuri itu dapat ditangkap, dan binatang ternaknya dikembalikan kepada brahmana. Selanjutnya Arjuna menghadap Yudhistira, mengaku bersalah telah melanggar perjanjian, serta melaporkan keadaan sebenarnya, dengan tetap mengakui dosanya. Karenanya minta ijin untuk melaksanakan hukuman selama 10 tahun. Walaupun Yudhistira sudah memaafkan, namun Arjuna tetap berpegang teguh pada janjinya. Arjuna berangkat ke hutan.

b) Arjuna kawin dengan Subadra

Pada waktu di hutan, Arjuna pernah menghadap Bathara Kresna di Dwaraka, yang diterima dengan gembira. Pada waktu itu di Gunung Raiwataka sedang diselenggarakan keramaian besar-besaran. Banyak para pembesar yang datang, termasuk Baladewa. Kresna bersama adiknya Subadra. Arjuna naik kereta bersama Kresna. Baru kali ini Arjuna bertemu dengan Subadra yang cantik jelita. Arjuna jatuh hati. Kresna menangkap apa yang ada di hati Arjuna, lalu berkata bahwa Subadra akan dicarikan jodoh satria yang sakti dan pemberani. Mendengar hal itu Arjuna sangat senang dan berani melahirkan apa yang ada dalam hatinya. Dengan seijin Kresna, Arjuna akan membawa lari Subadra.

Konon waktu Subadra baru pulang dari Raiwataka dengan naik kereta, di tengah perjalanan, Arjuna meloncat naik kereta itu dan mengendarainya dengan sangat kencang. Bangsa Yadawa yang mendengar kabar Subadra dilarikan oleh Arjuna, marah sekali apalagi Baladewa, Arjuna akan

dikejarnya. Kresna sangat paham temperamen dan watak kakaknya Baladewa, lalu merayu dengan kata-kata lembut bahwa bangsa Yadu tidak akan membiarkan bila keturunannya dilarikan orang. Cita-cita agar Dewi Subadra dapat dipersunting oleh satria yang utama, dengan menyelenggarakan sayembara selalu diundur.

Sekarang ini sudah dibuktikan oleh Arjuna. Kalau bukan satria utama tidak akan berani melarikan Subadra. Oleh karena itu, sebaiknya Arjuna dipanggil pulang untuk dikawinkan dengan Subadra. Mendengar kata-kata Kresna Baladewa luluh hatinya, marahnyapun reda. Arjuna segera dipanggil dan dikawinkan dengan Subadra.

Arjuna kembali lagi ke Indraprastha bersama istrinya, diantar oleh Baladewa, Kresna dan lain-lainnya. Arjuna dengan Subadra berputra bernama Abimanyu. Di pedalangan yang melamar Dewi Subadra ada dua, yaitu Raden Arjuna dan Raden Burisrawa, putra Prabu Salya. Prabu Baladewa mengharap akan menikahkan Dewi Subadra dengan Burisrawa. Berhubung dengan itu Baladewa meminta tebusan berupa :

Kereta Kencana yang ditarik *"Turangga Yaksa".* Dikusiri oleh Prabu Bisawarna, putra Begawan Wibisana dari negara Singela, Gamelan Lokananta yang bunyinya di awang-awang, diiringi para bidadari, Kayu Klepa Dewandaru dan lain-lainnya. Akhirnya yang dapat memenuhi tebusan tersebut hanya Raden Arjuna.

(3) Hyang Agni memerintahkan Arjuna dan Kresna untuk membakar hutan Kandawa

Hyang Agni yang berubah rupa menjadi brahmana, minta bantuan Kresna dan Arjuna agar membakar hutan Kandawa, karena akan mengambil *"letemeusedt"* sejenis tumbuh-tumbuhan yang tumbuh disitu. Brahmana menjelaskan bahwa dia diperintah oleh Hyang Brahma supaya minta pertolongan Sang Nara (Sang Nara ini penjelmaan Arjuna) dengan Sang Narayana (Sang Narayana ini penjelmaan Kresna). Arjuna dan Kresna menjawab tidak mempunyai senjata yang sakti, bila rnernillki tentu bersedia. Sesaat kemudian Hyang Agni mengheningkan cipta bertemu Hyang Waruna (Baruna) yang bersedia memberi senjata sakti itu.

Arjuna diberi busur bersama anak panahnya yang tidak pernah habis, dan empat kuda putih dengan kereta yang sangat bagus, berhiaskan umbul-umbul berbentuk kera, sebagai sirnbol. Kresna diberi Cakra dan Gada (pemukul) yang sangat sakti.

Arjuna dan Kresna dengan diiringi oleh Hyang Agni berangkat ke hutan Kandawa. Hyang Agni mulai membakarnya, sedangkan Arjuna dan Kresna membunuh hewan-hewan yang akan memadamkan api, yang kemudian menjadi peperangan antara hewan-hewan itu dengan Arjuna dan Kresna. Sebenarnya hewan-hewan itu utusan Hyang Indra, karena hutan Kandawa itu di bawah perlindungan Hyang Indra.

d) Jim Asura Maya mendirikan keraton di Indraprastha

Jim Asura Maya, raksasa yang tersohor kepandaiannya, sudah pernah ditolong oleh Arjuna. Ketika terbakarnya hutan Kandawa. Dalam 15 hari hutan sudah rata dengan tanah, tidak ada tumbuh-tumbuhan lagi.

Meskipun api besar sekali, ada titah sebanyak 6 yang tidak ikut terbakar. Sebagai tanda terimakasih, Jim Asura Maya yang merasa telah dilindungi Arjuna, sanggup untuk membangun keraton yang bagus untuk Prabu Yudhistira. Setelah tugas selesai, Hyang Indra datang, dan memuji keberanian Arjuna dan Kresna. Arjuna memohon agar diberi senjata.

Hyang Indra menjawab bila Arjuna sudah bertemu dengan Hyang Maha Dewa, tentu akan diberi senjata. Sedangkan Kresna memohon agar Arjuna selanjutnya dapat menjadi saudaranya. Permohonan itu dikabulkan.

Setelah Hyang Indra kembali, Arjuna dan Kresna kembali lagi ke Indraprastha. Janji Jim Asura Maya tetap dipegang teguh, terlaksana mendirikan kerajaan dengan bangunan yang sangat bagus. Yudhistira mengatakan kepada Kresna, akan menyelenggarakan selamatan. Namun Kresna memberi saran sebelum selamatan, negara tetangga yang sering mengganggu dan merampas negara lain, harus ditundukkan dulu. Hal ini dilaksanakan. Arjuna menaklukkan negara sebelah utara, Bima sebelah timur, Nakula sebelah barat, dan Sadewa sebelah selatan. Setelah semua tunduk, barulah

d!selenggarakan selamatan. Banyak para raja yang hadir, termasuk Kurawa.

Duryudana, dan Sangkuni yang melihat di dalam bangunan kerajaan, menyaksikan lantai yang berkilauan disanqka kolam air, namun saat melihat kolam air disangka lantai, mereka jatuh ke kolam hingga basah kuyup menjadikan sangat malu. Bima dan Arjuna menghibur keduanya untuk tidak usah merasa malu. Setelah selesai acara mereka berpamitan pulang.

e) Prabu Yudhistira kalah bermain dadu

Duryudana selalu ingat saat mendapat malu di kerajaan Indraprastha. Kagum dan iri hati, Yudhistira dapat memiliki kerajaan yang sangat mewah sehingga makin benci terhadap Pandawa. Walaupun berusaha dengan aneka macam cara, selalu tidak berhasil. Malah menyatakan kepada Sangkuni, bila tidak dapat menyingkirkan Pandawa, Duryudana akan bunuh diri. Sangkuni membujuk sambil mengingatkan, bila Pandawa tidak dapat dikalahkan dengan peperangan, sebaiknya dilakukan dengan tipudaya. Sangkuni mengerti bahwa Pandawa gemar berjudi. Sebaliknya Sangkuni merasa lebih pandai berhubung dengan itu. Sangkuni menyarankan agar mengundang Pandawa bermain dadu dengan menggunakan taruhan. Duryudana setuju, kemudian menghadap Drestharastra. Semula Drestharastra tidak menyetujui, namun karena didesak, akhirnya menyetujui.

Sang Drestharastra, seorang raja yang memiliki kepribadian lemah. Sang raja memanggil Widura, dan mengutarakan apa yang diinginkan Duryudana. Widura menjelaskan bahwa bermain dadu itu dapat mendatangkan bahaya besar, karenanya Widura tidak setuju. Tetapi Sang Drestharastra bersabda bahwa tidak dapat menolak permintaan Duryudana. Sedangkan bagaimana kejadiannya nanti, terserah kehendak dewa. Widura terpaksa pergi berangkat ke Indraprastha, memanggil Yudhistira. Yudhistira sebenarnya tidak setuju. Tetapi setelah ditantang, akhirnya dengan terpaksa berangkat ke Hastinapura, disertai Dewi Drupadi beserta seluruh saudara-saudaranya.

Pagi harinya mulai bermain dadu, dipimpin oleh Sangkuni, Yudhistira kalah Semua hartanya berupa kereta, gajah, kuda,

budak belian, laki perempuan habis digunakan taruhan. Arya Widura menyarankan kepada Duryudana agar perjudian dihentikan saja. Sebab akan menyengsarakan. Duryudana marah menuduh Widura memihak Pandawa. Perjudian dilanjutkan. Yudhistira mempertaruhkan semua kekayaannya, sapi, kerbau, negara, bahkan dirinya beserta adik-adiknya. Akhirnya kalah lagi. Kini yang dipertaruhkan tinggal seorang ialah Dewi Drupadi. Semua sangat terkejut, karena Yudhistira sudah kehabisan seluruh hartanya. Duryudana sangat gembira karena keinginannya terlaksana. Dewi Drupadi dipanggil akan dijadikan budak belian.

f) Dewi Drupadi diseret seperti hewan

Arya Widura mengingatkan Duryudana, agar keinginannya jangan dilanjutkan, namun Duryudana tidak menghiraukannya. Bahkan memberikan perintah bila Drupadi tidak mau, agar dipaksa dengan kekerasan. Akhirnya oleh Dursasana, Dewi Drupadi direnggut rambutnya dan diseret seperti hewan. Bima marah melihat hal itu, namun kemudian diredam oleh Arjuna.

Karena semua harta sudah menjadi milik Kurawa, termasuk pakaian yang sedang dipakai, Pandawa segera melepaskan pakaiannya, yang melekat hanya pakaian dalamnya saja. Dursasana menarik kain Drupadi. Berkat pertolongan Hyang Wisnu tidak dapat terlaksana, sebab apabila kain ditarik, kain baru melilit lagi di tubuhnya, kejadian itu sampai berulang kali. Duryudana menyingkap kainnya, pahanya disentuhkan ke punggung Drupadi. Bima marah sekali, sehingga bersumpah tidak akan berkumpul dengan para leluhurnya, sebelum meremuk tulang paha Duryudana. Dewi Drupadi selalu berusaha agar Duryudana dapat memberi belas kasihan. Akhirnya usahanya membuahkan hasil, dan semua milik Pandawa dikembalikan lagi. Kurawa menyadari bahwa bermain dadu merupakan senjata yang handal untuk mengalahkan Pandawa.

g) Bermain dadu yang kedua kalinya

Setelah beberapa lama, Duryudana, Dursasana dan Sangkuni menghadap Drestharastra akan mengadakan permainan dadu lagi dengan Pandawa. Namun dengan perjanjian taruhannya negara seisinya, dan yang kalah harus

hidup di hutan selama 12 tahun. Pada tahun yang ke-13 harus bersembunyi. Pada tahun ke 14 baru boleh kembali. Tetapi bila dalam bersembunyi ini diketahui, harus mengulangi lagi dari awal seperti yang sudah. Permintaan itu dikabulkan oleh Drestharastra. Meskipun Dewi Gendari istri Drestharastra melarang, tetapi Drestharastra tetap mengabulkan. Yudhistira menerima ajakan itu, segera berangkat ke Astinapura. Akhirnya perjudian dimulai, dan Yudhistira kalah lagi, sehingga Yudhistira bersaudara dan Dewi Drupadi harus mengasingkan diri di hutan selama 12 tahun.

5) Pandawa menjalani hukuman selama 12 tahun

a) Para Pandawa masuk ke hutan

Ketika berangkat ke hutan, banyak brahmana yang ikut. Karena itu Yudhistira khawatir bagaimana menanggung kehidupannya. Memenuhi saran para brahmana, Yudhistira memohon kepada Batara Surya agar memberi rejeki untuk memberi makan para brahmana. Permohonan itu dikabulkan, Yudhistira diberi kendil (periuk) yang isinya tidak pernah habis untuk memberi makan bagi para brahmana. Pada suatu hari Drestharastra berbicara dengan Arya Widura bagaimana caranya menghentikan hasrat Kurawa yang selalu ingin merusak Pandawa. Arya Widura menyarankan bahwa Kurawa dan Pandawa dapat hidup damai asalkan Duryudana disingkirkan dari Kurawa. Mendengar hal itu, Drestharastra marah sekali kepada Widura. Widura dianggap memihak kepada Pandawa, atau membenci kepada Kurawa, yang artinya juga benci kepada Drestharastra. Karenanya Arya Widura dibiarkan semaunya dan tidak diperhatikan. Arya Widura dapat tetap di Hastinapura atau pergi. Mendengar kata-kata demikian, Arya Widura merasa seperti diusir. Akhirnya Arya Widura memilih pergi dari Hastinapura dan mengikuti Pandawa. Sesampai di hutan Kamyaka Arya Widura dapat bertemu dengan Pandawa, dan menceriterakan sebab-sebabnya. Setelah kepergian Arya Widura, Drestharastra merasa menyesal, karenanya mengutus kusir bernama Sanjaya, memanggii Arya Widura, supaya kembali ke Hastinapura.

b) Raja Duryudana dikutuk Maharesi Matreya

Para Kurawa mendengar bahwa Arya Widura dipanggil kernbali, semua memperkirakan bahwa Destharastra sebenarnya sayang kepada Arya Widura, yang berarti sayang juga kepada Pandawa. Karenanya kemudian berunding mencari akal untuk menyingkirkan Pandawa. Tiba-tiba Begawan Abiyasa datang mengingatkan agar menghilangkan niat jahat tersebut, dan memberi nasehat agar Pandawa dan Kurawa damai dan rukun. Sebab kalau tidak, Hastinapura akan rusak dan darah Kuru akan punah.

Setelah kepergian Hyang Wiyasa, Maharesi Matreya datang, dia juga mengingatkan Drestharastra agar Kurawa dan Pandawa didamaikan dan dipersatukan. Mendengar hal itu Duryudana tidak menyatakan terima kasih, malahan memperlihatkan amarahnya dengan menepuk paha kirinya. Maharesi yang merasa dihina Duryudana lalu mengutuk bila nanti terjadi perang besar, paha kirinya akan dihancurkan oleh Bima, yang menyebabkan kematiannya. Mendengar sabda itu Duryudana menjadi takut, dan mohon agar sang Resi mencabutnya. Maharesi menjawab, bersedia mencabut bila Duryudana mau berdamai dan bersatu dengan Pandawa.

c) Di tengah hutan Pandawa kedatangan sahabat karib

Para sahabat karib Pandawa setelah mendengar Pandawa sedang menjalani hukuman pengasingan di hutan, kemudian mereka beramai-ramai menjenguk.

Demikian juga Batara Kresna, Dewi Subadra dengan puteranya Abimanyu, Raden Drestajumena, kelima putra Dewi Dupradi, Drestaketu raja dari negara Cedi. Setelah Batara Kresna mengetahui keadaan Pandawa, marahlah dia. Bahwa bumi akan menyerap darah Duryudana, Karna, Dursasana dan Sangkuni. Nanti setelah Kurawa dan para sekutunya hancur, Yudhistira akan dinobatkan sebagai raja Hastinapura.

Demikian juga Dewi Drupadi sambil menangis menceriterakan telah diperrnalukan oleh Kurawa. Batara Kresna seketika itu marah, tetapi dapat diredakan oleh Yudhistira. Selanjutnya Batara Kresna rnenqatakan bahwa manusia tidak dapat menghindar dari akibat perbuatannya.

Demikian juga Duryudana, isterinya nanti bakal menangis tatkala melihat suaminya tergeletek berlumuran darah.

Dewi Subadra yang menyaksikan suaminya, Arjuna kurus kering, hatinya merasa iba, sehingga meneteskan air mata yang membasahi dadanya. Dengan memangku dan mengelus-elus putranya yang masih kecil, Abimanyu, Arjuna menghibur bahwa kesengsaraan itu dapat menjadi penempa semangat, dan mendoakan semoga dapat cepat berkumpul kembali. Arjuna memesan supaya menjaga baik anaknya agar kelak menjadi kesatria utama. Setelah beberapa saat bertemu, Batara Kresna dan para pengiringnya kembali ke Dwaraka.

d) Pandawa pindah ke tepi telaga Dwetawana

Pandawa melanjutkan perjalanan dan sampai di pinggir telaga Dwetawana, dan bermaksud istirahat di situ beberapa waktu. Ketika sedang berkumpul, tiba-tiba Dewi Drupadi mengatakan kepada Yudhistira walau sebagai seorang raja besar, namun hidupnya selalu sengsara, apakah belum saatnya harus memperlihatkan keperwiraannya untuk membela keadilan. Memang seorang kesatria harus bersikap dan berhati sabar, tetapi kalau musuhnya selalu berupaya menyengsarakan, tidak perlu diberi ampun. Banyak sudah Dewi Drupadi menyatakan isi hatinya. Yudhistira mengatakan bahwa kemarahan justru dapat menyebabkan kesengsaraan. Orang yang memiliki rasa cintakasih lebih baik daripada sifat kebencian. Yudhistira tentu akan membalas tindakan Duryudana, tetapi bukan dari sebab dorongan rasa marah. Sementara itu Bima yang selalu mendengarkan percakapan itu menyela, menyatakan bahwa kini sudah tidak mempunyai apa-apa lagi, sedangkan di hutan penuh kesengsaraan. Kebahagiaan hidup tidak akan tercapai kalau hanya dengan cara bertapa, melainkan harus melalui perang dan berdasar watak utama. Para leluhur tentu akan melindungi. Yudhistira menjawab bahwa dia hanya akan memegang teguh janji dengan Kurawa, hal itu lebih utama. Banyak hal yang dibicarakan, termasuk kesaktian dan kekuatan Kurawa yang tentunya akan dibantu oleh negara-negara taklukannya.

Tiba-tiba Begawan Wiyasa datang dengan mengatakan bahwa beliau hendak membantu agar kesaktian Kurawa berkurang. Untuk itu Arjuna diminta menghadap Hyang Indra

dan Hyang Rudra untuk memohon senjata, kecuali itu Pandawa dinasihati agar pindah tempat.

e) Arjuna bertapa di gunung Indrakila

Tidak berapa lama Pandawa pindah ke hutan Kamyaka dan tinggal di tepi sungai Saraswati. Setelah merasa tentram, Arjuna berangkat ke kahyangan dengan membawa panah menuju ke gunung Himalaya. Sesampai di Indrakila mendengar suara agar Arjuna berhenti. Seorang resi berdiri di bawah pohon mengatakan kepada Arjuna, mengapa membawa panah, sedang daerah ini tempat para brahmana yang sudah meninggalkan rasa marah. Jadi daerah ini adalah daerah yang tenteram. Sebab itu panah harus ditinggalkan. Mendengar ucapan Brahmana itu Arjuna tidak mempedulikan dan tidak akan membuang senjatanya. Sang Brahmana tidak marah, malahan mengaku bahwa dia adalah Hyang Indra yang akan mengabulkan permintaannya. Seketika itu Arjuna menyembah kaki Indra seraya memohon agar diberi senjata para dewa. Hyang Indra menjawab, karena Arjuna sudah sampai di tempat itu berarti telah mendapatkan kebahagiaan hidup, sehingga tidak perlu lagi senjata, yang lebih utama adalah ketentraman hati. Arjuna mengatakan bahwa yang diharapkan adalah ketenteraman dunia, bukannya ketentaraman pribadi, dan tidak akan meninggalkan saudaranya yang sekarang masih hidup sengsara di hutan. Hyang Indra kemudian bersabda bahwa beliau hendak menganugerahkan senjata dari sorga, apabila Arjuna sudah dapat bertemu Sang Hyang Siwah bersenjatakan trisula (tombak yang bercabang tiga). Oleh sebab itu Arjuna dlperintahkan bertapa agar dapat rnelihat Sang Hyang Siwah. Setelah Hyang Indra kembali ke kahyangan, Arjuna bertapa di gunung Indrakila.

f) Arjuna membunuh babi hutan

Ketika Arjuna tengah bertapa, ada seorang ksatria berburu mendekatinya dengan membawa panah. Tiba-tiba ada seekor babi hutan yang hendak menyeranq Arjuna. Seketika itu Arjuna mengangkat panah, tetapi orang tadi melarangnya, sebab sudah lama ia mengincar babi hutan tersebut. Arjuna tidak mempedulikan dan segera melepas anak panah. Orang tadi juga melepaskan anak panahnya. Babi hutan rebah, seketika hewan berubah rupa menjadi raksasa besar yang

menakutkan, bernama Mamangmurka, suruhan PrabuNiwatakawaca dari negara Imantaka. Mamangmurka memang diperintahkan mernbunuh Arjuna yang sedang bertapa, sebab kalau dibiarkan akan menjadi orang sakti yang dapat menghalangi maksud Niwatakawaca, yang hendak menaklukkan para dewa di Suralaya. Itulah sebabnya Mamangmurka diutus membunuh Arjuna dengan menyamar sebagai babi hutan. Tetapi kalah bahkan nantinya Niwata kawaca juga dibunuh.

Kembali pada ksatria berburu yang sama-sama melepaskan anak panah, ia merasa dialah yang membunuh babi hutan tadi. Demikian juga Arjuna bersikukuh bahwa anak panahnyalah yang mengenai Mamang murka. Karena sama-sama kuat pendiriannya, maka terjadilah perang tanding. Keduanya melepaskan anak panah beribu-ribu, akan teapi tidak ada satupun yang dapat melukai keduanya. Akhirnya Arjuna dipegang ksatria yang berburu tadi dan dilemparkan jauh, jatuh dan pingsan.

Setelah siuman kembali, Arjuna mengambil tanah dan dibuatnya patung menyerupai HyangSiwah, lalu diberi kalung dari bunga dan disembah seperti layaknya menyembah Siwah, tanpa diduga sama sekali kalung tadi berpindah kepada ksatria berburu tadi. Akhirnya ksatria tadi mengaku bahwa dirlnya memang Sang Hyang Siwah yang hendak menguji kesaktian Arjuna. Setelah itu Sang Hyang Siwah menganugerahkan panah sakti yang bernama *"Pasopati",* seraya berpesan agar panah itu hanya dipergunakan melawan musuh yang benar-benar membahayakan. Setelah memberikan panah dan berpesan, Sang Hyang Siwah menghilang. Setelah Sang Hyang Siwah pergi, datanglah para pemuka dewa lainnya seperti Batara Bayu, Batara Kuwera, Batara Yama, Batara Surya serta Batara Indra dengan permaisurinya. Semua memuji kesaktian Arjuna dan akan memberikan senjata sakti lainnya. Arjuna diperintahkan naik ke kahyanqan.

g) Arjuna dikutuk oleh Dewi Oruwasi

Setelah para dewa berlalu, datanglah kereta Hyang Indra dengan kusir Batara Matali, menjemput Arjuna untuk dibawa ke kahyangan. Di kahyangan Arjuna dianugerahi senjata sakti dari para dewa. Kecuali itu juga belajar menari, gending dan

mengidung. Pada suatu hari Hyang Indra melihat Arjuna yang selalu memandang Dewi Oruwasi. Dia kemudian memanggil Citrasena,raja gandarwa, agar menghadap Dewi Oruwasi untuk menyampaikan bahwa Sang Dewi diperintahkan menemui Arjuna dengan maksud untuk memadu cinta dengan Arjuna, supaya Arjuna dapat merasakan kenikmatan sorga. Hal ini dilakukan karena Arjuna nampaknya menaruh hati terhadap Dewi Oruwasi Citrasena ketika menyampaikan hal tersebut diawali dengan memuji kegagahan dan sifat utama Arjuna. Dewi Oruwasi segera menemui Arjuna, yang diterima Arjuna dengan terkejut, sebab tidak mengira ama sekali akan kedatangannya. Dengan merendahkan diri disertai sikap penuh hormat Arjuna menanyakan apa maksud kedatangannya. Dewi Oruwasi yang menerima penghormatan sedemikian rupa juga heran dan mengatakan seperti yang diperintahkan Hyang Indra. Arjuna mengatakan bahwa, kalau ia sering memandang Sang Dewi demikian tersebut bukan karena menaruh hati, melainkan karena ingat bahwa Sang Dewi itu juga yang menurunkan para leluhur Arjuna. Dewi Oruwasi mengatakan bahwa bidadari itu saling memadu asmara tidak akan berdosa. Oleh karena Arjuna tetap pada pendiriannya, maka Dewi Oruwasi sangat marah, karena cintanya tidak diterima. Sebab itu Dewi Oruwasi mengutuk bahwa nanti Arjuna akan menjadi orang banci dan bekerja sebagai guru tari. Setelah kepergian Dewi Oruwasi, Arjuna menemui Citrasena, melaporkan apa yang dialami. Mendengar laporan Citrasena, Hyang Indra memanggil Arjuna sambil menghibur mengatakan bahwa hal itu kelak akan ada manfaatnya. Nanti bila sudah tiba saatnya, Arjuna akan bersembunyi di suatu negara, akan menjadi orang banci dan meniadi guru tari. Kutukan itu justru yang akan mendatangkan keselamatannya. Mendengar keterangan itu tenteramlah hati Arjuna dan masih meneruskan tinggal di kahyangan.

Pada suatu hari, ketika Arjuna sedang menghadap Hyang Indra, tiba-tiba datanglah Maharsi Lomasa yang hendak menghadap Indra. Sang resi merasa heran karena Arjuna duduk di tempat duduk Hyang Indra.

Hyang Indra menerangkan bahwa sebenarnya Arjuna itu puteranya sendiri yang lahir dari Dewi Kunti. Kecuali itu Arjuna juga penjelmaan Resi Nara yang sangat sakti.

Sedangkan Resi Narayana menjelma menjadi Satara Kresna. Kedua dewa itu turun ke dunia untuk mengurangi kesengsaraan di dunia. Demikian juga Arjuna yang membunuh Niwatakawaca. Sehubungan dengan itu Maharsi Lamosa diperintahkan menemui Pandawa untuk memberitahu tentang keadaan Arjuna di kahyangan. Kecuali itu agar Pandawa meninggalkan hutan Kamyaka dan sesaji di candi-candi serta mandi di permandian suci agar terbebas dari segala dosa. Diceriterakan selanjutnya, setelah Arjuna meninggalkan hutan Kamyaka, Pandawa lagi-lagi mengalami kesedihan. Yudhistira selalu meneteskan air mata. Tatkala Pandawa sedang duduk-duduk, tiba-tiba Maharsi Lamosa datang diutus Hyang Indra yang mengabarkan keadaan Arjuna di kahyangan. Setelah itu Pandawa meninggalkan hutan Kamyaka.

h) Dewi Drupadi meminta bunga tanjung

Di tengah perjalanan Pandawa kedatangan Prabu Saladewa dan Prabu Kresna (darah Wresni) disertai prajurit lengkap dengan senjatanya. Semuanya menaruh rasa iba menyaksikan keadaan Pandawa yang kelihatan kurus kering. Lebih-lebih setelah melihat Dewi Drupadi. Setelah beristirahat, Prabu Saladewa mengajak Pandawa saat itu juga menyerang Kurawa, tetapi Yudhistira dan Kresna menghalanginya. Setelah Saladewa dan Kresna berlalu, Pandawa melanjutkan perjalannya menuju ke gunung Gadamadana. Ketika hampir sampai di puncak terjadi hujan yang disertai dengan angin ribut. Jalan menjadi licin dan banyak pohon tumbang kena angin. Segera Bima mengheningkan cipta untuk memanggil putranya Gatotkaca. Seketika Gatotkaca datang dengan disertai beberapa orang raksasa. Bima memerintahkan Gatotkaca menggendong Dewi Drupadi, sedang raksasa yang lain menggendong para Pandawa dan brahmana. Sekejap saja sudah sampai di tempat tujuan.

Pada hari ke enam tinggal di situ, datang angin ribut lagi. Setelah reda, Dewi Drupadi melihat bunga tanjung di dekatnya, maka lalu diambilnya. Meskipun agak layu baunya tetap harum demikian pula warnanya masih bagus. Bima diminta agar mencarikan yang masih segar. Karena Bima sangat sayang kepada Dewi Drupadi, maka dipenuhinya

permintaan itu. Dengan senang hati dan percaya diri, Bima berkeyakinan akan dapat menemukan. Ketika sampai di telaga dimana banyak terdapat bunga, Bima lalu terjun, tetapi bunga yang dicari tidak ditemukan. Lalu melanjutkan perjalanan kembali.

i) Bima mendapat pertolongan Hanuman

Diceriterakan, bahwa Hanuman rajanya kera mendengar suara yang keras menyadari yang datang adalah Bima. Hanuman cepat-cepat mendatangi sumber suara itu, dengan maksud akan melindunginya. Hanuman kemudian merebahkan dirinya melintang jalan kecil yang menuju ke sorga.

Ketika Bima sampai di tempat itu, terhenti karena terhalang oleh badan Hanuman. Bima meminta supaya Hanuman menyingkir, tetapi Hanuman tidak bersedia. Bima diminta melompati, tetapi juga tidak bersedia. Hanuman mengingatkan bahwa jalan itu tidak dapat dilewati orang yang berdosa. Hanuman mengatakan kalau tetap ingin lewat, lebih dahulu harus menggeser ekornya.

Bima kemudian memegang ekor Hanuman dengan tangan kiri hendak dilemparkan. Namun ternyata tidak kuat sekalipun dengan kedua tangannya, tetap tidak terangkat. Sahkan bergerak saja tidak. Bima kehabisan tenaga dan merasa kalah, sehingga minta agar diterima sebagai muridnya.

Akhirnya Hanuman mengaku bahwa ia putera Batara Bayu yang lahir dari Dewi Kesari, dengan demikian ia kakak Bima dari ayah yang sama tetapi berbeda ibu. Hanuman memang mempunyai niat hendak membantu Bima menunjukan tempat bunga tunjung, adanya di telaga. Bima merasa gembira dapat bertemu saudaranya, serta ingat ceritera Ramayana dimana Hanuman dapat melompat menyeberang pantai Pandya ke pantai Langka, dan sekarang Bima ingin melihat kenyataannya. Seketika itu Hanuman bersamadi lalu badannya berubah menjadi besar sekali dan sangat menakutkan, dan masih dapat berubah menjadi besar laqi. Bima sangat tercengang dan selanjutnya minta agar Hanuman kembali seperti semula. Kemudian Hanuman memberi nasihat, agar dapat memperoleh bunga tunjung

tadi, Bima harus melalui jalan kecil yang menuju ke taman Sugandika, dimana disitu penuh bunga tunjung. Empunya bunga itu Batara Kuwera dan yang menjaga para raksasa. Siapapun tidak boleh memetik sebelum ada ijin.

Dalam percakapan selanjutnya Hanuman menyanggupi, besok kalau terjadi perang besar antara Pandawa dan Kurawa, Hanuman akan membantu Pandawa. Sila ingin bertemu Hanuman, Bima cukup menggeram maka Hanuman segera datang. Setelah itu Hanuman menghilang dari penglihatan. Bima kemudian melanjutkan perjalannya hingga sampai di gunung Kelasa, disitu melihat telaga *"Sugandika" yang* demikian indahnya dan dipenuhi bunga tanjung, seperti yang diinginkan Dewi Drupadi.

Ketika Bima hendak turun ke telaga, diingatkan oleh para raksasa yang menjaga telaga itu. Karena Bima tidak mempedulikannya, maka terjadilah perang antara Bima dengan para raksasa itu. Raksasa kalah kemudian melapor kepada Satara Kuwera yang memiliki telaga itu. Seketika itu Satara Kuwera naik kereta berangkat dengan marah menuju ke telaga. Setelah Satara Kuwera mengetahui bahwa yang berada di situ Bima, ia tidak jadi marah, malahan menyarankan mengambil bunga tanjung sebanyak yang diinginkan.

Selanjutnya diceritakan bahwa Yudhistira sudah lama tak melihat Bima. Dewi Drupadi mengatakan bahwa Bima sedang mencari bunga tunjung. Maka Pandawa dan Gatotkaca terbang ke angkasa dan akhirnya dapat bertemu dengan Bima. Pandawa kemudian mandi, dan istirahat di tepi telaga itu. Setelah beberapa hari di situ, Yudhistira mempunyai keinginan melihat kahyangan Satara Kuwera. Tiba-tiba mendengar suara mencegah, dan menyarankan mendatangi bekas pertapaan Resi Narayana dan Resi Nara di Widari. Resi Domea yang juga mendengarkan, memberi nasihat agar Pandawa melaksanakan perintah itu. Pandawa lalu berangkat ke Widari dan berdiam di situ.

j) Yudhistira ditipu seorang raksasa

Pada suatu hari Yudhistira, Nakula, Sadewa dan Drupadi ditipu oleh raksasa yang menyamar sebagai brahmana, dibawa lari berikut senjatanya. Yudhistira dan saudara-

saudaranya sama sekali tidak mengira yang mengajak lari adalah raksasa yang menyamar sebagai seorang brahmana.

Ketika Bima dan Gatotkaca pulang dari berburu, tidak menjumpai saudara-saudaranya. Maka segera mencarinya, dan ketika berjumpa dengan Jathasura yang menipu tadi, segera terjadi perang, yang berakhir dengan kematian Jathasura. Pandawa lalu kembali ke Widari lagi. Setelah beristirahat beberapa hari, Pandawa melanjutkan perjalanan dan tiba di pertapaan Arstisena di Himawat, dan tinggal disitu beberapa waktu.

Pada suatu hari Dewi Drupadi menyatakan keinginannya kepada Bima, bahwa ia ingin melihat puncak gunung Gandamadana, di mana di situ banyak tinggal raksasa. Bima menyanggupi dan akan berangkat sendiri terlebih dahulu, nanti bilaselamat akan kembali. Sesampai di puncak gunung Gandamadana terjadilah perang melawan raksasa. Para raksasa kalah, sisanya lari melapor kepada Satara Kuwera. Mendengar laporan itu Batara Kuwera sangat rnarah dan segera datang ke tempat terjadinya peperangan dengan menaiki kereta.

Ganti yang diceriterakan, Pandawa ketika mendengar suara gemuruh dipuncak gunung, mengira itu suara raksasa yang sedang berperang melawan Bima, oleh sebab itu segera berangkat menuju suara tersebut. Ketika itu Dewi Drupadi tidak turut serta, dititipkan kepada Resi Arstisena. Setelah tiba di puncak, Pandawa melihat bangkai raksasa yang menumpuk tinggi, sedang Bima berdiri di tengah-tengahnya.

Tidak lama kemudian datanglah Satara Kuwera, dan setelah melihat yang berada di situ para Pandawa, maka ia tidakjadi marah, malah merasa gembira, serta memuji keberanian Bima dalam memenuhi keinginan Dewi Drupadi. Setelah itu Satara Kuwera memerintahkan agar Pandawa kembali ke pertapaan Arstisena lagi.

k) Arjuna kembali dari Kahyangan

Pada suatu hari Pandawa sama-sama teringat akan Arjuna, wajahnya selalu terbayang-bayang dalam hati saudara-saudaranya. Tiba-tiba mereka melihat cahaya bersinar mendekati mereka. Semakin lama semakin jelas bahwa yang bersinar itu adalah cahaya berasal dari Arjuna yang sedang

menaiki kereta Hyang Indra. Setelah tiba Arjuna segera turun dan menyembah kakaknya Yudhistira dan Bima seraya memberi hormat kepada para brahmana. Arjuna menceriterakan pengalamannya selama 4 tahun berada di kahyangan, yang dapat membunuh Niwatakawaca musuh para Dewa. Kepada Dewi Drupadi dibawakan pakaian keratin buatan sorga.

Ketika itu para Pandawa sudah menjalani hukuman selama 10 tahun. Disitu Pandawa juga mendatangi tempat-tempat suci hingga sampai di kedua tepi sungai Yamuna. Sedangkan Gatotkaca beserta pengiringnya diminta kembali ke negaranya. Pandawa setelah sampai di hutan Wiyasayuka yang indah itu kemudian berburu, selanjutnya kembali ke hutan Kamyaka. Waktu itu Pandawa telah 10 tahun menjalani hukuman. Pada suatu hari Batara Kresna dan permaisurinya Dewi Setyaboma dan Resi Markandeya datang. Setelah para tamu kembali, Pandawa pindah lagi ke Dwetawana.

l) Kurawa akan menengok Pandawa

Raja Drestharastra mendengar berita tentang keadaan Pandawa yang sengsara, sangat prihatin dan merasa menyesal tidak mempunyai pendirian teguh. Sebaliknya Duryudana malahan merasa gembira dan ingin melihat sendiri keadaannya, serta akan memperlihatkan betapa besar kekuasaannya sebagai raja. Namun bila hal ini dikemukakan kepada Drestharastra secara terus terang pasti tidak akan diijinkan. Berhubung dengan itu, dengan terselubung, Duryudana memohon akan melihat hewan peliharaan yang ada di dekat situ. Permohonan itu diijinkan Drestharastra. Kurawa kemudianberangkat disertai pasukan dengan persenjataan lengkap.

Ketika Kurawa sampai di dekat Dwetawana, dihadang oleh prajurit gandarwa yang tengah menjaga, maka terjadilah peperangan. Pihak Kurawa kalah sedang Duryudana ditahan. Kurawa akan meminta pertolongan pada Pandawa. Yudhistira merasa kasihan pada Kurawa, maka menyuruh adiknya agar membebaskan Duryudana. Bima berkata bahwa sudah semestinya Duryudana ditahan gandarwa, karena mempunyai niat jahat, maka tidak perlu ditolong. Tetapi oleh karena Bima sangat menghormati saudara tuanya, Bimapun bersedia menyerang gandarwa. Akhirnya

gandarwa kalah dan Duryudana dilepas. Kejadian itu memang sudah direncanakan oleh Hyang Indra, agar Citrasena yang menyamar sebagai gandarwa dapat menghalangi niat jahat pihak Kurawa.

m) Prabu Duryudana hendak bunuh diri

Kini Duryudana merasa sangat malu, karena semula mempunyai niat mempermalukan Pandawa, akhirnya malahan menderita malu sendiri. Karena demikian malunya Duryudana hendak bunuh diri.

Ganti yang diceriterakan, para raksasa yang mengalami kekalahan kemudian bersembunyi, ketika mendengar Duryudana hendak bunuh diri, sebab kalau hal itu benar-benar terjadi, maka maksud akan membuat kerusuhan di dunia tidak akan terlaksana. Sebab itu mereka menyalakan api sesaji dengan mengucapkan mantra. Tak lama kemudian dari api sesaji keluarlah seorang wanita yang menanyakan tugas apa yang hendak diembannya. Para raksasa brahmana itu mengatakan bahwa wanita itu diperintahkan mencabut sukma Duryudana. Seketika itu juga berangkatlah wanita tadi, dan kembali lagi dengan membawa sukma Duryudana. Para raksasa membujuk kepada sukma Duryudana agar mengurungkan niatnya untuk bunuh diri serta menyanggupi nanti kalau terjadi perang besar akan membantu mengalahkan musuhnya sehingga Duryudana akan tetap menjadi raja besar. Mendengar ucapan itu sukma Duryudana mengurungkan niatnya bunuh diri. Para raksasa setelah mempunyai kepastian bahwa Duryudana tidak akan bunuh diri, sukmanya dikembalikan.

Raja Duryudana sadar dari pingsannya lalu bangun dan merasa gembira karena kelak akan dapat mengalahkan Pandawa dengan bantuan para raksasa. Sekarang berhubung Adipati Karna telah berhasil menaklukkan negara-negara lainnya, Duryudana bermaksud mengadakan sesaji *'Rajasuya'*. Hal itu dikemukakan kepada para brahmana, tetapi para brahmana tidak menyetujuinya, sebab Yudhistira telah menyelenggarakan sendiri.

n) Begawan Wiyasa menemui para Pandawa

Karena tidak disetujui menyelenggarakan sesaji *'Rajasuya'*, maka raja Duryudana akan mengadakan sesaji *'Wisnawa'*,

dengan mendatangkan para raja termasuk Yudhistira, tetapi tidak dapat hadir. Selanjutnya Pandawa pindah lagi ke hutan Kamyaka. Pada suatu hari Begawan Wiyasa datang dan sangat iba melihat Pandawa yang kurus-kering, selanjutnya menasihati bahwa di dunia ini tidak ada yang langgeng. Orang bijaksana akan teguh hatinya sekalipun dilanda kesusahan. Dengan bertapa orang akan memperoleh kebahagiaan. Sebab itu tidak perlu kecll hati karena kehilangan negara. Dengan bertapa, negaranya nanti akan lebih mulia dan sejahtera. Setelah selesai menasihati, Begawan Wiyasa kembali ke pertapaan.

0) Dewi Drupadi dilarikan oleh Jayadrata

Jayadrata, raja Negara Sindu, putera raja Wredaksatra, pada suatu hari pergi ke negara Mandaraka hendak melamar putri Prabu Salya. Ketika tiba di kediaman Pandawa, sang raja melihat seorang putri cantik, tetapi badannya kurus sekali, yaitu Dewi Drupadi. Pada saat itu Pandawa sedang berburu, dan Dewi Drupadi ditinggal sendiri.

Setelah saling menyapa, sang raja membujuk agar sang Dewi terpikat dan bersedia diperistri, daripada setia mengikuti Yudhistira yang sudah kehilangan negara dan hidup sengsara, kehilangan kemuliaan. Lebih baik menjadi prameswari Raja Sindu. Dewi Drupadi menjawab dengan kata-kata yang pedas, tetapi tidak dipedulikan Jayadrata. Pengikut Jayadrata sudah siap menangkap Dewi Drupadi, maka Dewi Drupadi lari ke tempat tinggal Resi Domea, dan merebahkan diri dipangkuan sang Resi. Sekalipun demikian masih dapat direbut Jayadrata dan dinaikkan kereta. Dengan mengejar, Resi Domea mengatakan agar Jayadrata tidak melanggar kesusilaan, melarikan isteri orang lain, dan agar ingat bahwa dia tentu dikalahkan oleh Pandawa.

Sekembali dari berburu, Pandawa mencari Dewi Drupadi. Ketika melihat bekas tapak roda kereta, mereka menduga Dewi Drupadi dilarikan, maka segera mengejarnya. Tidak lama Pandawa dapat menemukan dan terjadilah perang, Jayadrata kalah, tetapi diampuni oleh Yudhistira, dan diperintahkan kembali ke negaranya. Sekalipun Dewi Drupadi berhasil direbut kembali, namun hati Yudhistira masih merasa sedih sekali. Setiap memandang kepada Dewi Drupadi hatinya bagaikan diris-iris, sebab mengingat

kejadian yang lalu yang menyebabkan sang dewi sangat menderita. Walaupun demikian Sang Dewi tetap setia dan mengikuti suami. Di samping itu Yudhistira juga prihatin mengingat kesaktian Karna. Sebab itu Resi Markandea selalu menghibur dengan mengingatkan sabda Hyang Indra yang mengatakan, bahwa Pandawa tidak usah merasa khawatir terhadap kesaktian Adipati Karna, sebab Hyang Indra akan dapat meredam kesaktiannya.

Mendengar sabda Sang Resi itu, Pandawa hatinya kembali tenteram, dan masih melanjutkan tinggal di Kamyaka untuk kedua kalinya. Di pedalangan Jayadrata adalah putra Begawan Sempani, mengabdi di negeri Hastinapura menjadi Adipati di Bomokeling, serta dikawinkan dengan adik Duryudana yang bernama Dewi Dursilowati.

p) Hyang Indra turun ke dunia

Pada tahun kedua belas Pandawa melaksanakan hukuman, Hyang Indra turun ke dunia hendak mengambil rumpi (baju kutang) dan perhiasan cuping (anting-anting) telinganya Karna, yang menyebabkan kesaktiannya. Sebelum itu Batara Surya sudah menemui Karna dalam impian dengan mengatakan kalau ada brahmana meminta perhiasan cuping telinga/anting-anting dan rumpinya supaya jangan diberi, yang menyamar sebagai brahmana, itu sebenarnya Hyang Indra. Mendengar hal itu Adipati Karna menjawab, bahwa dia akan tetap menepati janjinya. Maka dari itu kalau Hyang Indra datang dengan menyamar sebagai brahmana, pasti semua yang diminta akan diberikan. Ksatria itu harus menepati janji, karena akan lebih utama mati di medan laga daripada menderita malu karena ingkar janji. Setelah mendengar jawaban Karna itu, Batara Surya memerintahkan agar minta senjata sakti pada Hyang Indra sebagai gantinya. Setelah itu Karna bangun dari tidurnya. Pagi harinya, dengan memuja para dewa, Karna menyatakan ingin memiliki senjata panah yang sakti.

Pada suatu hari Hyang Indra datang menyamar sebagai brahmana. Karna sudah menduga bahwa yang datang adalah Hyang Indra, maka ketika meminta rumpi dan perhiasan cuping telinganya segera diberikan, tetapi dengan syarat ditukar dengan panah yang sakti (panah sakti itu bernama Kunta, di dalam cerita pedalangan nama

Kuntawijaya/Kuntawijayadanu. Kalau dianggap perlu, nama panah tersebut bisa ditambahkan).

Setelah apa yang diminta diberikan, Karna kemudian memperoleh panah sakti. Brahmana itu mengatakan bahwa panah itu hanya dapat dipergunakan satu kali saja, maka yang dihadapi hanyalah musuh yang benar-benar berbahaya. Setelah itu brahmana menghilang. Di pedalangan, panah tersebut dinamakan Kuntawijaya/ Kuntawijayadanu.

q) Seorang Brahmana meminta pertolongan pada Pandawa

Diceriterakan bahwa setelah perang melawan raja Sindu, Pandawa pindah lagi ke Dwetawana. Pada suatu hari Pandawa menerima tamu seorang brahmana yang menyatakan bahwa alat untuk menyalakan api dan pengaduk menteganya tersangkut tanduk kijang yang berkeliaran di pertapaannya. Brahmana minta tolong agar Pandawa mencarinya, sebab kalau tidak sampai ketemu (hilang), dia tidak dapat mengadaskan sesaji *'Agihotra'.* Pandawa menyanggupi, lalu berangkat melacak tapak kijang. Ketika sudah nampak, kijang lalu dipanah tetapi tidak mengena malah hilang. Karena letih dan merasa haus, Pandawa beristirahat, Yudhistira memerintahkan Nakula supaya mencari air. Setelah tiba di telaga yang airnya jernih, Nakula meraup airnya dan hendak diminum. Seketika itu terdengar suara, kalau hendak mengambil air harus dapat menjawab pertanyaannya. Nakula tidak peduli suara itu, dan segera mengambil. Seketika Nakula pingsan. Yudhistira yang lama menanti Nakula belum datang, lalu menyuruh Sadewa menyusulnya, tetapi Sadewapun tidak kembali. Demikian juga Arjuna dan Bima, sernuanya tidak kembali, serta mengalami nasib yang sama dengan Nakula.

Yudhistira merasa heran, maka kemudian menyusul. Ketika sampai di tepi telaga, terkejut karena saudara-saudaranya semuanya tergeletak di tanah. Oleh karena sangat haus, Yudhistira hendak mengambil air untuk diminum, tiba-tlba terdengar suara mengingatkan seperti tersebut di atas. Dengan teliti Yudhistira dapat menjawab seluruh pertanyaan, yaitu:

(1) Musuh yang tidak mudah dikalahkan itu apa?

(2) Sakit apa yang tidak ada batasnya?

(3) Yang disebut orang baik dan orang jelek itu yang bagaimana?

Yudhistira menjawab :

1) Musuh yang sulit dikalahkan itu adalah 'kemarahan' 2) Penyakit yang tidak ada batasnya itu 'kikir' 3) Orang baik itu orang yang selalu berbuat untuk kebaikan, dan orang yang jelek adalah orang yang tidak punya belas kasihan. Raksasa siluman bertanya lagi : *"Bagaimana keadaan brahmana sejati, asal dan hidupnya, serta kepandaiannya tentang Weda* ?" Yudhistira menjawab : *"bahwa bukan keturunan, bukan kepandaian membaca Weda, demikian juga ilmu yang menjadi dasar Brahmana sejati. Brahmana sejati adalah brahmana yang bertindak sempurna hidupnya, baik, suci, harus berhati-hati dalam melakukan perbuatannya. Tingkah lakunya harus bertata krama, bertata susila, melebihi orang lain, tidak menurutkan kemarahannya, dapat menahan nafsu dan menutup panca inderanya. Apabila tidak dapat melakukan salah satu yang diutarakan ini, sudah tak dapat lagi disebut brahmana sejati. "*Raksasa Siluman merasa lega dan puas hatinya mendengar jawaban tersebut.Selanjut nya mengijinkan Yudhistira untuk memilih saudaranya salah satu untuk dihidupkan lagi. Yudhistira memilih Nakula. Untuk itu raksasa siluman bertanya, mengapa memilih Nakula?

Yudhistira menjawab bahwa ibunya dua orang, Dewi Kunti dan Dewi Madrim. Yudhistira adalah salah satu putra dari 3 bersaudara dari Dewi Kunti, sedangkan Nakula salah satu dari dua bersaudara dari Dewi Madrim, jadi ada keadilan. Karena kalau Yudhistira memilih saudara dari satu ibu, berarti tidak adil. Jadi dua orang ibu, masing-masing masih mempunyai satu putra yang hidup.

Raksasa siluman sangat gembira mendengar dan memuji kebijaksanaan dan keadilan Yudhistira. Karena sangat puasnya, semua Pandawa dihidupkan kembali. Selanjutnya raksasa itu mengaku bahwa dia sebenarnya Hyang Darma, Roh ayahanda Yudhistira, serta berjanji akan melindungi Pandawa, agar tidak ketahuan Kurawa, apabila nanti Pandawa akan bersembunyi. Hari itu genap 12 tahun Pandawa menjalani hukuman di hutan. Jadi sekarang

saatnya Pandawa bersembunyi dengan menyamar.

r) Para Pandawa mengabdi pada Raja Wiratha

Kewajiban bagi Pandawa tinggal harus bersembunyi dan menyamar selama satu tahun. Pandawa bersepakat akan menyamar dan bersembunyi di negara Wiratha, mengabdi kepada Prabu Matswapati. Karenanya segera berangkat. Sebelum masuk negara tersebut, semua senjata disimpan dalam sebuah rongga pohon besar. Berangkatnya tidak bersamaan, melainkan sendiri- sendiri. Pertama kali Yudhistira menyamar menjadi brahmana dengan nama Kangka. Bima menyamar menjadi tukang masak, dengan membawa senduk nasi besar dengan nama Salawa. Arjuna menyamar menjadi banci, agar mudah bergaul dengan para putri, sebagai guru tari dan seni musik Jawa, dengan nama Wrahatnala. Dewi Drupadi berganti nama menjadi Sairindri, menyamar sebagai tukang mendadani para putri. Nakula menyamar sebagai tukang kuda dengan nama Grantika. Sadewa menjadi penggembala hewan dengan nama Tantipala. Semuanya diterima dengan baik menjadi abdi (hamba) raja Wiratha, dan bekerja dengan rajin, teliti, yang membuat senang dan kepercayaannya raja. Apalagi setelah Balawa (Bima) dapat membunuh Maliojina, musuh sang raja yang kekuatannya luar biasa.

Meskipun semuanya sudah bekerja dengan tekun, dengan hati yang suci, namun ada hal yang hampir saja membahayakan. Ceritanya demikian :

Kincaka, ipar sang raja, yang menjadi panglima perang, terpesona oleh kecantikan ODrupadi, lalu dibujuk agar mau menjadi istrinya. Meskipun Sairindri sudah mengatakan bahwa suaminya 5 raksasa, yang kelimanya mencintainya, namun Kincaka tidak mempedulikannya. Suatu hari Kincaka mengajak Sairindri bertemu muka di tempat yang digunakan untuk latihan tari. Setibanya di tempat tari, Kincaka bertemu dengan Balawa lalu keduanya perang, Kincaka terbunuh. Sairindri menerangkan kepada penjaga, bahkan Kincaka dibunuh raksasa, karena mempunyai niat tidak pantas kepadanya. Para penjaga marah sekali dan bersama-sama memerangi Balawa. Akhirnya 100 orang penjaga mati terbunuh. Saat jenazah Kincaka akan dibakar, dengan tekad yang bulat seluruh keluarganya bela rasa ikut dibakar,

termasuk Sairindri, karena sebagai penyebab kematian Kendaka. Balawa tidak setuju, untuk itu warga Wiratha memohon kepada sang raja untuk mengusir Sairindri keluar negara Wiratha. Sang raja setuju. Saat itu Pandawa menghamba kepada Wiratha sudah hampir setahun kurang 12 hari. Karenanya Sairindri mengajukan permohonan untuk tinggal di negara Wiratha selama 13 hari lagi. Permohonan itu dikabulkan oleh raja Wiratha.

s) Kurawa merampas hewan ternak Prabu Matswapati

Konon diceritakan, raja Duryudana selalu berusaha untuk mencari tempat persembunyian Pandawa. Mendengar kabar dari Wiratha bahwa Kincaka terbunuh oleh raksasa, Duryudana berniat untuk merampas semua hewan ternak Prabu Matswapati yang ada di Trigata. Semua saudara-saudaranya menyetujuinya.

Pada suatu hari Kurawa berangkat, sebagian ke Trigata, sebagian lagi ke wilayah yang berdekatan dengan negara Wiratha. Di Trigata terjadi peperangan besar, sampai Prabu Matswapati tertangkap dan ditawan. Pandawa datang membantu, kecuali Arjuna tidak ikut datang. Kurawa lari dan Prabu Matswapati dapat dilepaskan. Para Kurawa yang bertempat di wilayah dekat Wiratha, dengan mudah dapat merampas hewan-hewan ternak, karena tidak ada yang melawan. Para penggembala berlarian ke kota untuk melaporkan hal ini kepada Utara, putra raja yang sedang bertugas menunggu kota. Utara ingin sekali mengusir musuh, namun tidak mempunyai sais kereta. Sairindri lapor kepada Wrahatnala yang segera menjumpai Utara, serta sanggup menjadi sais keretanya. Setelah tiba di wilayah yang diduduki Kurawa, Utara takut, akan kembali ke kota. Wrahatnala mengaku bahwa sebenarnya dia adalah Arjuna. Utara gembira karena sudah mengetahui kesaktian Arjuna, sehingga meskipun hanya dua orang, sanggup melawan Kurawa yang jumlahnya banyak.

Kereta dilarikan untuk mengambil senjata yang disimpan pada rongga pohon dan segera kembali menghadapi Kurawa. Terjadilah perang dahsyat. Kurawa tidak tahu bahwa yang banci itu sebenarnya Arjuna. Akhirnya Kurawa lari terbirit-birit. Setelah selesai pertempuran, Arjuna dan Utara kembali ke Wiratha menghadap Prabu Matswapati yang

diterima dengan senang hati, karena yang mengalahkan musuh sebenarnya Arjuna, yang menyamar menjadi banci. Setelah genap 13 tahun menjalani hukuman dengan selamat, Pandawa menghadap sang raja, serta menjelaskan sebab-sebab riwayat pengabdiannya. Prabu Matswapati heran dan terkejut, tidak mengira sama sekali bahwa para hamba tadi sebenarnya Pandawa.

Karena bahagianya, Arjuna akan diambil menjadi menantu, akan dikawinkan dengan putrinya yang bernama Dewi Utari. Tetapi Arjuna menolak, dan memohon kalau diijinkan Dewi Utari akan dikawinkan dengan anaknya, yang bernama Abimanyu. Prabu Matswapati sangat setuju atas permohonan ini. Tak lama kemudian diadakan pesta besar-besaran merayakan perkawinan antara Abimanyu dengan Dewi Utari.

6) Baratayuda

a) Perundingan perdamaian

Batara Kresna, Baladewa, Satyaki, dan para raja serta ksatria, berkumpul di tempat yang digunakan perundingan. Perundingan dipimpin oleh Drupada, raja Pancala, yang menyatakan bagaimana caranya agar negara Hastinapura yang separo dikembalikan kepada Pandawa. Batara Kresna yang dimintai pertimbangan memberikan pandangan, karena belum mengerti kehendak Duryudana, lebih baik mengirin utusan yang menasehati agar setengah wilayah Hastinapura diserahkan kembali kepada Pandawa. Baladewa setuju atas saran itu, dan utusan dipilih yang dapat memikat hati Duryudana.

Satyaki yang tidak sabar lagi, berpendapat bila Duryudana tidak mau menyerahkan kembali setengah wilayah Hastinapura kepada Pandawa, harus direbut dengan peperangan. Dia sanggup untuk memintakan. Raja Drupada menyetujui mengirim utusan, yang diutus pendeta kerajaan. Tetapi ternyata utusan kembali dengan tanpa membawa jawaban apa-apa. Selanjutnya para raja memilih, ada yang memilih bergabung dengan Pandawa, dan ada pula yang bergabung dengan Kurawa.

b) Prabu Duryudana dan Arjuna pergi ke Dwaraka

Arjuna mengharapkan bantuan Kresna, demikian juga Duryudana. Meskipun yang datang lebih dulu Duryudana, tetapi yang dilihat terlebih dahulu oleh Kresna, Arjuna. Karenanya keduanya akan dibantu. Duryudana diperintahkan supaya memilih dulu bantuan berupa prajurit berjumlah 10.000 lengkap dengan persenjataannya atau memilih dirinya seorang, yang tidak ikut berperang. Hal ini oleh Duryudana dipilih 10.000 prajurit, sebab mengira bahwa prajurit yang banyak akan dapat mengalahkan musuh. Pilihan ini sangat menggembirakan hati Arjuna, karena justru yang dipilih oleh Arjuna adalah pribadi Kresna yang sangat dibutuhkan oleh Pandawa, karena sebenarnya Batara Kresna adalah penjelmaan Hyang Wisnu, tentu akan memenangkan peperangan.

Sang Baladewa memilih untuk tidak berpihak pada salah satu kubu. Duryudana kembali dengan berbunga-bunga hatinya. Sepeninggal Duryudana, Batara Kresna bertanya, apa sebab senang kepada pribadinya. Arjuna menjawab, bahwa dia lebih memilih pribadinya, karena lebih membutuhkan petunjuk-petunjuk Sang Kresna, daripada banyaknya prajurit. Dan Arjuna ingin kelak dalam perang, dengan naik kereta yang menjadi sais Batara Kresna. Mendengar permintaan itu Kresna sangat gembira hatinya, dan pada peperangan Kresna sanggup menjadi kusir (sais) kereta Arjuna. Setelah itu Arjuna mengajak Batara Kresna berangkat ke Wiratha.

c) Tipu muslihat Prabu Duryudana

Prabu Duryudana mendengar bahwa Prabu Salya dari Mandaraka akanmemihak Pandawa oleh sebab itu beliau mencari akal agar Prabu Salya memihak Kurawa. Di sepanjang jalan yang hendak dilalui Prabu Salya dan pengikutnya menuju ke Wiratha dibuatkan bangunan dengan menyediakan makanan yang enak-enak sebagai sambutan terhadap Prabu Salya beserta pasukannya. Setelah Prabu Salya dan pengiringnya lewat, dipersilahkan singgah serta memakan aneka makanan yang telah disediakan. Prabu Salya sama sekali tidak menduga bahwa yang menyediakan makanan itu para Kurawa, maka semuanya makan dengan enaknya. Setelah itu Duryudana menemui Prabu Salya dan

meminta agar beliau bersedia memihak pada Kurawa. Prabu Salya terkejut, namun karena dibujuk, Prabu Salya akhirnya menyanggupi membantunya.

Prabu Salya melanjutkan perjalannya ke negara Wiratha. Di sana menceritakan kejadian yang baru saja dialaminya kepada Pandawa, walaupun demikian masih bersedia membantu Pandawa dengan cara diam-diam, hanya saja masih mencari bagaimana caranya. Prabu Yudhistira meminta agar dalam perang Baratayuda nanti, Prabu Salya menjadi sais kereta Karna, serta menjalankannya tidak sebagaimana mestinya. Prabu Salyapun menyanggupinya.

d) Prabu Drestharastra mengirim utusan kepada Pandawa.

Sanjaya, utusan Drestharastra menghadap Pandawa dengan harapan agar Pandawa mengurungkan perang Baratayuda, tetapi sama sekali tidak menyinggung masalah negara Hastina. Yudhistira mengatakan bahwa Pandawa sebenarnya tidak senang perang, melainkan suka perdamaian. Justru Drestharastra sendiri bersama-sama putranya yang selalu menggiring Pandawa kedalam peperangan. Agar perang tidak terjadi, maka negara yang menjadi haknya Pandawa supaya dikembalikan, yaitu : Wrekastala, Kusastala, termasuk Kanyakunja, Makandhi dan Waranawata.

Sanjaya membujuk Pandawa agar mengurungkan niatnya meminta kembali wilayahnya. Tetapi Pandawa tetap pada pendiriannya meminta kembali wilayahnya. Batara Kresna mengatakan bahwa perang Baratayuda tidak dapat dihindari, namun sekalipun demikian dia masih bersedia mencoba lagi mendamaikan dengan pihak Kurawa.

Setibanya di Hastina Sanjaya melaporkan hasil erundingannya dengan Pandawa. Raja Salya di Hastina memberi nasehat agar apa yang menjadi hak Pandawa dikembalikan. Hal itu juga disetujui oleh Druna. Akan tetapi Duryudana tetap menolak mengembalikan hak Pandawa. Beliau yakin disertai bala bantuannya dapat mengalahkaan Pandawa. Raja Drestharastra juga membujuk putranya agar mengembalikan hak Pandawa, tetapi Duryudana tekadnya sudah bulat.

e) Batara Kresna menjadi utusan Pandawa.

Kresna sangup menjadi utusan Pandawa untuk memusyawarahkan tuntutan Pandawa, hal ini menggembirakan semua. Pada suatu hari Kresna berangkat ke Hastinapura naik kreta yang dikusiri oleh Satyaki. Ketika tiba di Tegal kuru setra, tiba-tiba datanglah Resi Parasu, Kanwa, Janaka dan Narada dari angkasa yang kemudian bersama-sama turut naik kereta Kresna, hendak menyaksikan perundingan antara Kurawa dan Pandawa. Kabar bahwa Kresna akan datang sebagai utusan Pandawa, Duryudana memerintahkan secara diam-diam mempersiapkan pasukan lengkap dengan senjatanya. Sedangkan Resi Druna, Krepa dan Bisma serta Salya diminta supaya menyambut duta Pandawa itu. Jalan yang menuju keraton dibentangi permadani yang sangat indah dan disebari bunga yang semerbak baunya serta dihias dedaunan dan bunga yang sangat indah. Penghormatan yang berlebihan tersebut dimaksudkan agar Kresna memihak kepada Kurawa. Berhubung dengan itu akan dielu-elukan, dan dijamu dengan makanan yang enak-enak.

Setiba di Hastinapura Kresna dijemput Sangkuni dan para sesepuh dan dipersilahkan masuk kedalam keraton dengan penuh penghormatan. Tetapi Kresna menolak dengan mengatakan bahwa seorang ksatriya yang sedang melaksanakan kewajiban tidak boleh bersenang senang sebelum selesai tugasnya dengan sempurna. Hal ini menyebabkan Duryudana sangat kecewa karena gagal memikat hati Kresna. Selanjutnya diadakan pembicaraan di pendapa keraton Hastina. Batara Kresna ingin minta keterangan tentang separoh negara Hastina yang menjadi hak Pandawa. Dalam hal ini Duryudana setuju negara Hastina dibagi dua. Setelah para dewa kembali ke kahyangan, tiba-tiba Duryudana menarik kembali ucapannya, dengan sombong menyatakan tidak akan mengembalikan separoh negara Hastina kepada Pandawa. Walau sedikitpun, serta hendak dibela sampai titik darah penghabisan. Para sesepuh mendengar ucapan tersebut terkejut seraya menasehati agar Duryudana menepati janjinya, serta diingatkan andaikata sampai terjadi perang saudara, (perang Baratayuda) negara Hastinapura akan rusak. Duryudana tidak memperdulikan semua nasehat, malah meninggalkan

pertemuan dengan marah-marah. Sangkuni yang melihat Duryudana meninggalkan pertemuan dengan marah, cepat-cepat memerintahkan prajurit Hastina menyerang Kresna. Kresna yang sadar akan diserang kemudian bersemedi, seketika berubah rupa menjadi raksasa yang sangat besar dan menakutkan. Melihat raksasa itu, prajurit Kurawa lari terbirit-birit. Setelah amarahnya mereda ujudnya berubah seperti semula, Beliau meninggalkan pertemuan dan kembali ke Wiratha. Tetapi sebelumnya akan singgah di tempat tinggal Dewi Kunthi. Di tengah pejalanan bertemu dengan Karna yang juga akan menemui Dewi Kunthi. Kresna menasehati Karna, oleh karena Karna adalah putra Dewi Kunthi yang tertua, maka sebaiknya memihak pada Pandawa yang membela kebenaran. Kalau Duryudana tetap tidak bersedia mengembalikan apa yang menjadi hak Pandawa berarti menimbulkan pertumpahan darah yang sangat besar.

f) Pertemuan antara Kunthi, Kresna dan Adipati Karna.

Di dalam pertemuan, Dewi Kunthi juga meminta agar Karna memihak Pandawa. Dengan penuh hormat Karna menjawab bahwa memang benar Duryudana bertindak menyimpang dari kebenaran dan rasa keadilan, dan sudah tahu bahwa hal tersebut nanti akan menyebabkan musnahnya darah Kuru. Tetapi beliau merasa sudah mendapatkan kesenangan hidup serta kewibawaan dari Duryudana, dan lagi sudah pemah berjanji akan membelanya. Karna juga sadar bahwa Kurawa di pihak yang salah, dan tentu akan mengalami kekalahan. Tetapi Karna memilih mati di medan perang daripada ingkar janji terhadap orang yang telah memberi pertolongan. Para dewa juga bersabda bila mati di perang Baratayuda akan naik ke surga.

Kecuali itu Karna juga mengatakan bahwa telah beberapa waktu beliau mengetahui sebenamya putera Kunthi yang sulung. Tetapi sayang dia dipisahkan sendiri oleh Dewi Kunthi dari saudara-saudaranya. Apa sebab dia disingkirkan itulah yang berakibat putusnya hubungan persaudaraan dengan Pandawa. Untuk itu mohon agar hal ini tidak diketahui oleh adik-adiknya Pandawa. Dengan tidak terasa matanya digenangi airmata.

Kresna juga banyak memberi nasehat maupun petunjuk, namun Karna tetap pada pendiriannya, sekalipun membela

orang yang bersalah tetapi tidak ingkar janji. Karena tugas kewajibanya sebagai duta sudah selesai, maka Kresna berpamitan pada Dewi Kunthi untuk kembali ke Wiratha. Sebelum berangkat Dewi Kunthi berpesan agar Prabu Kresna bersedia menyampaikan perintahkepada Pandawa agar membulatkan tekadnya melawan musuh untuk mengembalikan haknya. Sedang Dewi Kunthi akan selalu berdoa semoga tercapai apa yang menjadi tujuannya serta kelak para puteranya dapat memperoleh kebahagian. Setelah itu Kresna berangkat ke Wiratha sedang Karna kembali ke negaranya. Ketika masih di wilayah Hastina, Kresna mengetahui pasukan Kurawa yang tak terhitung jumlahnya sudah siap siaga maju perang yang dipimpin oleh Resi Bisma.

g) Yang memihak Pandawa

Setiba di negara Wiratha, setelah beristirahat Kresna menjelaskan tentang gagalnya perundingan. Para raja dan ksatria yang mendengarkan kegagalan itu sudah tidak sabar lagi untuk segera berperang demi membela kebenaran dan keadilan. Prabu Matswapati mengatakan agar anak cucunya segera bertindak, sedang Kresna diminta mengatur dan menetapkan siapa yang menjadi panglimanya. Semua harta benda negara digunakan sebagai biaya perang, sedang kalau prajurit dirasa masih kurang, pemuda Wiratha dapat dijadikan prajurit. Untuk awal peperangan ini Kresna menunjuk Dresthajumena sebagai panglima perang. Sebelum berangkat, Kresna memberi petunjuk-petunjuk yang dapat membesarkan hati para putra satriya dalam membela nusa dan bangsanya yang hendak dirusak musuh. Mendengar wejangan demikian itu, para ksatria bersumpah tidak akan meninggalkan gelanggang perang.

Raja-raja yang memihak Pandawa, yaitu :

(1) Prabu Dresthaketu, raja negara Cedi

(2) Prabu Jarasanda dengan putranya Jayaserta, raja negara Magada. Di pedalangan yang membantu hanya putra Prabu Jarasenda bergelar Prabu Jayatsena.

(3) Prabu Hernyawarna, dari negara Dasarna, mertua Srikandi, putri raja Drupada dari Pancala. Di pedalangan suami Srikandi yaitu Arjuna.

(4) Prabu Kuntiboja (bangsa Boja), ayah angkat Dewi Kunthi.

(5) Raja dari negara Kasi.

(6) Sang Pandya, raja negara Mathura Selatan

h) Yang memihak Kurawa yaitu :

(1) Prabu Rukma, ipar Kresna, yang semula memihak Pandawa, tetapi ditolak karena dia sangat sombong.

(2) Resi Bisma

(3) Druna dan Aswatama

(4) Prabu Bogadata / Bogadenta di Srawantipura.

(5) Sakuni dengan saudara-saudaranya

(6) Prabu Salya dari Mandaraka

(7) Adipati Karna dari Angga

(8) Prabu Jayadrata dari negara Sindu

(9) Gandapati dari Trigarta

(10) Raja Malawa

(11) Raja Cedaka

(12) Raja Kamboja

(13) Prabu Wresaya dari Lokapala

(14) Seekor ular bernama Hardawalika

(15) Beberapa raksasa

i) Arya Seta gugur

Diceritakan, perjalanan para raja dan para ksatria ke Tegalkurusetra. Ketika Pandawa tibadi medan perang, segera disambut Kurawa yang telah siap sedia. Maka terjadilah perang besar hingga lima hari lamanya, namun belum ada panglima perang yang gugur, kecuali para prajurit.

Pada hari keenam Resi Bisma selalu terdesak. Kemudian Resi Bisma minta petunjuk ibunya, Dewi Gangga, yang kemudian diberi panah. Dengan hati yang teguh Resi Bisma kembali ke medan perang. Ketika semakin dekat dengan musuh, Bisma melepaskan anak panahnya dengan mengucap mantra. Seta yang tengah mengamuk naik kereta

terkena panah Resi Bisma sehingga roboh dan gugur. Segera Kurawa bersorak-sorak, sedang Prabu Matswapati merasa sedih karena putranya, Seta gugur di medan perang.

j) Arjuna kehilangan semangat perang

Setelah melihat Seta gugur, Kresna sangat marah, serta kemudian memerintahkan Arjuna maju perang dengan menaiki kereta yang akan dikusiri sendiri oleh Kresna. Setiba di medan perang, hatinya lemas, hilang semangat perangnya, tidak kuat berdiri, jatuh terduduk di kereta. Kresna bertanya mengapa Arjuna sedih tidak berdaya. Padahal sekarang sedang berada di tengah peperangan. Busur panahnya agar diangkat, sebab sudah banyak prajurit yang gugur, harus segera dibalas. Arjuna menjawab tidak dapat melanjutkan perang Baratayuda, sebab melawan saudara sendiri hanya untuk merebutkan barang keduniawian. Demikian juga tidak dapat melawan Druna yang dihormati, serta terhadap Resi Bisma yang mendidiknya sejak kecil hingga dewasa. Disamping itu Arjuna tidak akan memiliki negara kalau negara tersebut harus dibayar dengan darah saudaranya sendiri.

Kresna membenarkan apa yang dikatakan Arjuna, namun ditegaskan bahwa perang itu ada dan akan selalu ada, sebab terjadinya perang itu karena adanya orang yang tamak, nafsu angkara murka yang selalu membuat kerugian pihak lain. Ksatria yang tidak mau memerangi angkara murka berarti mengingkari kewajibannya seperti disebut dalam kitab Weda. Maka disini yang diperangi itu watak angkara murkanya. Sekalipun Kurawa itu masih saudara sendiri, namun wataknya jahil dan tamak, sebab itu tetap menjadi musuh kesatria. Orang yang sentosa budinya menganggap bahagia dan sengsara itu sama saja. Maka Arjuna harus segera maju ke medan perang menunaikan kewajiban sebagai seorang ksatria.

Setelah mendengar nasehat Itu, Arjuna bangkit, semangatnya timbul kembali karena sadar bahwa ksatria harus menepati kewajibannya. Arjuna mengambil busur panahnya dan maju ke medan perang dengan tak henti-hentinya melepaskan anak panahnya. Demikian juga dengan Resi Bisma terus menerus melepaskan anak panahnya, sehingga banyak prajurit Pandawa yang tewas. Kresna yang

menjadi sais kereta Arjuna, melihat kerusakan yang diderita prajurit Pandawa karena ulah Resi Bisma, segera memacu kereta dengan mengayun-ayunkan cambuk merobos barisan musuh, akibatnya banyak prajurit Kurawa yang tewas.

Ketika berhadap-hadapan dengan Resi Bisma, Kresna lalu mengangkat senjata Cakra yang sangat sakti itu seraya turun dari kereta dan marah-marah. Kresna mengatakan bahwa dia yang akan mampu membunuh Bisma. Kresna berpendapat tidak ada tempatnya seorang ksatria melepaskan anak panah dengan membabi buta sedemikian banyak terhadap prajurit biasa. Resi Bisrna yang melihat Kresna yang turun dari kereta dan mengacungkan sejata Cakra, segera juga turun dari kereta dan mendekati Kresna dengan mengatakan supaya Hyang Kasawa (sebutan bagi Satara Kresna yang dapat berubah rupa menjadi raksasa besar), atau yang disebut juga Hyang Wisnumurti (karena Kresna titisan Dewa Wisnu) segera menghujamkan senjata Cakra terhadapnya, agar dapat membuka pintu surga baginya ke alam baka.

Arjuna menyadari bahwa Kresna demikian marah, karenanya segera merangkul, serta mengingatkan. agar Batara Kresna ingat akan sumpahnya bahwa tidak ikut serta dalam peperangan. Arjuna sanggup akan meneruskan peperangan dengan tekad yang kuat. Mendengar ucapan demikian Kresna ingat akan sumpahnya bahwa dirinya tidak ikut berperang. Kemudian ia bertanya pada Resi Bisma mengapa ia sebagai ksatria yang sakti tega melepaskan panah kepada prajurit biasa, itu bukan watak ksatria. Resi Bisma berkata terus terang bahwa dia sudah tua terpaksa menjadi pang lima perang memihak kepada yang salah, dan sebenarnya sangat berat hatinya melawan anak cucunya sendiri yang berhati suci. Semua dilakukan dengan terpaksa, karena sudah berjanji pada Kurawa. Sedang panah yang dilepaskan tadi tidak akan melukai Arjuna karena sayang terhadap Arjuna jangan sampai luka terlebih-lebih tewas.

Resi Bisma merasa menyesal terlanjur menyanggupi membantu Kurawa. Maka yang diharapkan dapat mati di tengah peperangan, hanya sayangnya Bisma dianugerahi dewa tidak akan mati selama masih mempunyai niat hidup. Anugerah itu diberikan karena baktinya kepada orang tua

(ayahnya) dengan mengorbankan kebahagiaan hidupnya berupa tidak akan menggantikan ayahnya sebagai raja dan tidak akan menikah selamanya. Sebab itu dalam suatu peperangan, sebelum meletakan busur panahnya, tidak ada senjata yang dapat melukainya. Kresna lalu bertanya, pada jaman apa ada prajurit di tengah-tengah peperangan mau meletakkan senjatanya, dan tidak ada orang menginginkan mati. Maka Resi Bisma mengatakan bahwa kalau Kresna tetap menjadi penasehat Pandawa, semua itu bisa terjadi, sebab Pandawa tidak hanya mempunyai panglima laki-laki, tetapi juga seorang perempuan. Mendengar hal itu Kresna lalu ingat, bahwa yang dimaksud panglima perempuan oleh Resi Bisrna tidak lain adalah Srikandi.

k) Resi Bisma roboh di medan perang

Sekembalinya di pesanggrahan Kresna memanggil Srikandi serta memberitahu bahwa ia akan dijadikan panglima perang. Keesokan harinya dengan rasa gembira Srikandi sudah siap maju di medan perang melawan Resi Bisma yang sakti itu. Kemudian segera berangkat, dan seketika itu terjadilah perang yang seru.

Resi Bisma yang tak henti-hentinya melepas anak panahnya kepada Pandawa, setelah mengetahui Srikandi yang maju, seketika meletakkan busur panahnya dan turun dari kereta. Srikandi terus menerus memanah Resi Bisma, dan disusul panah Arjuna yang bagaikan hujan mengenai badan Resi Bisma dari dada sampai tembus ke belakang, menjadikan badan Resi Bisma bagai berhiaskan panah. Sekalipun demikian Resi Bisma tidak sedikitpun merasa takut, hal ini tergambar dari wajahnya terlihat tabah dan ikhlas mengorbankan jiwa demi watak ksatrianya. Dalam batinnya mengatakan tidak akan mati sebelum mempunyai niat mati. Melihat Resi Bisma yang roboh itu, Pandawa dan Kurawa menghentikan perang, semuanya mendekati sambil memberikan penghormatan, kecuali Bima yang tetap berdiri dengan membawa gada. Kresna minta pada Bima supaya menghormati dan menyembah Bisma. Sekalipun semula musuh, sekarang sudah tidak berdaya, sebab itu wajib menyembah dan memberi penghormatan yang terakhir. Bima membenarkan bila terhadap orang lain. Sedang menurut Bima cara menyembahnya tidak demikian. Sebab

sang Resi sudah meninggalkan jasmaninya, maka kalau menyembah dengan cara mengheningkan cipta memohon pada dewa, agar sukmanya mendapatkan kemuliaan di akhirat. Mendengar ucapan Bima itu, Kresna senang, sebab hal itu membuktikan kebijaksanaan Bima. Tidak lama kemudian Bisma minta pada para cucunya agar mencarikan ganjal bagi kepalanya yang menggantung itu.

Duryudana cepat mengambilkan bantal dari pesanggrahan yang indah warnanya. Tetapi Resi Bisma menolak karena bantal yang baik itu tidak pantas dipakai sebagai penyangga kepala seorang ksatria yang gugur di medan peperangan. Apabila bantal itu tetap dipakainya akan menghalang-halangi perjalanan sukmanya ke alam yang abadi.

Arjuna mengetahui apa yang dimaksud Resi Bisma, lalu mengambil dua panah dari tempat persediaannya (tempat panah yang digendong), serta dipakai untuk menyangga kepalanya Sang Resi, yang membuat hati Sang Resi menjadi senang. Pada waktu Adipadi Karna mendekat, Resi Bisma mengingatkan, karena tidak lama lagi akan meninggalkan semuanya, agar Karna bersatu dengan Pandawa. Akan tetapi pesan itu tidak dimasukkan dalam hatinya. Demikian juga pesannya agar Kurawa bersatu dengan Pandawa, juga tidak dihiraukan. Paginya, perang hari yang ke 11, Sang Resi terasa haus sekali, minta diambilkan minum. Duryudana dengan cepat mengambilkan minuman yang enak-enak kesenangan para raja, tetapi ditolak oleh Bisma, karena itu bukan minuman ksatria yang akan gugur dalam peperangan. Kalau tetap diminum akan mengganggu jalannya menuju ke alam abadi. Resi Bisma memanggil Arjuna, agar mengambilkan seteguk air. Arjuna lalu melepaskan panah, jatuh di suatu tempat, dan dari tempat itu keluar air bening, air itulah yang dihaturkan kepada Bisma, lalu diminum.

Diceritakan, Bima yang berdiri dan membawa gada di tangan sebelah kanan karena capek gadanya dipindah ke tangan kiri. Melihat gerakan seperti itu, Kurawa merasa bahwa Bima akan mengamuk, maka Kurawa lalu sarna-sarna lari terbirit-birit. Pandawa meninggalkam Bisma menuju ke medan peperangan, dan kemudian perang dimulai lagi. Dalam peperangan ini Kurawa banyak yang terbunuh.

l) Gugurnya Abimanyu dan Jayadrata

Mulai hari ke 12 yang menjadi panglima perang pihak Kurawa yaitu Begawan Druna. Hari yang ke 13 pihak Pandawa menderita kerusakan berat. Abimanyu baru berumur 16 tahun dalam peperanqan berpisah dengan Pandawa. Walaupun demikian Abimanyu dapat menerobos barisan musuh yang sangat kuat, berhadapan dengan Begawan Druna, Aswatama, Resi Krepa, Karna dan lain-lainnya, dan berhasil membunuh putra Duryudana, Lesmana Mandrakumara. Karna mundur sedangkan Dursasana terluka. Jayadrata, Prabu Sindu membantu. Meskipun Abimanyu sangat sakti tetapi akhirnya roboh oleh Jayadrata dan putranya Dursasana, Ducala.

Di Pedalangan, sebelum membunuh Lesmana, Abimanyu telah *di"ranjap",* dihujani panah yang dikepalai oleh Jayadrata, di lakon **"Rajapan Abimanyu".** Arjuna mendengar anaknya gugur dalam melawan Jayadrata, terus bersumpah, bahwa paginya akan membunuh Jayadrata, apabila sebelum matahari terbenam Jayadrata belum gugur, ia akan membakar diri. Mendengar sumpah Arjuna sedemikian itu Jayadrata menjadi takut, dan akan meninggalkan medan perang. Tetapi niatnya itu dapat dicegah oleh para ksatria yang sanggup menempatkan Jayadrata di tengah-tengah barisan yang kuat dan tidak dapat ditembus musuh.

Batara Kresna terkejut atas sumpah Arjuna. Padahal jika Arjuna betul-betul membakar diri, maka keempat saudaranya tentu juga akan ikut membakar diri. Berarti Baratayuda selesai dengan kemenangan Kurawa. Sebagai pelindung Pandawa, Batara Kresna mencari akal agar dapat menangkal bahaya yang besar itu. Akhirnya Arjuna menghadap Hyang Maha Dewa dengan melepaskan nyawa dari tubuhnya. Setelah sukma Arjuna bersama sukma Batara Kresna menghadap Sang Maha Dewa, Arjuna diberi senjata yang sangat sakti, melebihi senjata yang ada. Arjuna diperintahkan supaya dengan segera menggunakan senjata itu pagi harinya.

Pagi harinya Arjuna mengamuk menerobos barisan, berhadapan dengan Begawan Druna. Keduanya sarna-sarna mengeluarkan kesaktiannya. Karena Druna tidak dapat

dikalahkan, Arjuna pindah menyerang barisan lainnya. Arjuna terpaksa turun dari keretanya karena kudanya terluka. Dengan cepat Batara Kresna mengobati lukanya, seketika dapat sembuh. Maka Arjuna terus naik kereta lagi, dan mengamuk.

Tersebutlah dalam ceritera, bahwa Yudhistira dapat ditangkap oleh Begawan Druna, tetapi kemudian dapat ditolong oleh Setyaki, demikian juga Bima mengamuk sehingga Kurawa sangat takut. Perang berjalan sangat sengit, matahari hampir terbenam, tetapi Jayadrata belum dapat dibunuh, karena barisan Kurawa dapat menahan sekuatnya. Mengetahui hal tersebut, Batara Kresna sebagai penjelmaan Batara Wisnu, dapat menutupi Surya dengan senjata Cakrabaskara. Seketika gelap seperti malam hari. Karena sudah gelap, Jayadrata merasa kalau sudah selamat dari bahaya, maka ia terus keluar dari persembunyian di tengah-tengah barisan. Seketika Arjuna melepaskan panah sakti pemberian Hyang Maha Dewa, ditujukan ke Jayadrata, dan disusul dengan panah lainnya. Panah sakti tadi dengan tepat mengenai leher Jayadrata, seketika itu juga kepalanya mental jatuh di pangkuan ayahnya, Prabu Wredakesatra (di Pedalangan Begawan Sempani). Prabu Wredakesatra terkejut melompat, dan karena sangat terkejutnya itu akhirnya menjadikannya meninggal setelah Jayadrata gugur, matahari memancarkan sinarnya kembali, karena senjata Cakranya ditarik Kresna. Ketika malam peperangan dilanjutkan kembali dengan lebih dahsyat, karena perangnya dilakukan dengan membawa obor.

m) Gatotkaca Gugur

Batara Kresna menyarankan agar Gatotkaca maju perang melawan Adipati Karna. Dengan senang hati Gatotkaca mengemban perintah dan segera terbang ke angkasa. Tak lama kemudian terjadi perang tanding dengan Adipati Karna. Karena selalu terdesak, Karna menggunakan senjata andalannya ***'Kunta'*** yang sangat sakti, pemberian Hyang Indra. Jangankan Gatotkaca, dewa saja tidak bisa menahan. Malam itu Gatotkaca gugur, Pandawa sangat berduka. Hanya Batara Kresna kelihatan senang. Untuk itu Arjuna mohon penjelasan, mengapa Batara Kresna kelihatan senang. Sang Batara memberikan penjelasan bahwa perang

tadi sudah diatur. Yang menghadapi Karna harus Gatotkaca, meskipun beliau mengetahui Gatotkaca bukan tandingannya. Perang ini memang disengaja supaya Karna menggunakan senjata saktinya *'Kunta'* yang hanya dapat dipergunakan sekali. Karena senjata tersebut sudah dipakai untuk membunuh Gatotkaca, berarti Karna sudah tidak mempunyai senjata yang membahayakan. Mendengar penjelasan itu, maka kesedihan para Pandawa hilang.

n) Resi Druna Gugur

Pada hari ke 15 pagi-pagi setelah mereka memuja pada dewa, semuanya pergi bersama ke medan perang. Hari itu Prabu Drupada gugur oleh Resi Druna. Resi itu kemudian berperang melawan Arjuna. Arjuna sudah mengeluarkan seluruh kesaktiannya tetapi tidak dapat mengalahkan Resi Druna.

Batara Kresna mempunyai siasat agar sama-sama menyebarluaskan berita bahwa Aswatama (putra Druna) gugur. Yang dimaksud adalah 'Haswatama' nama seekor gajah (liman) untuk itu Batara Kresna memerintahkan Bima agar membunuh gajah tersebut. Untuk meyakinkan bahwa Aswatama sudah gugur, Resi Druna menanyakan kepada Yudhistira yang tidak pemah bohong. Yudhistira membenarkan bahwa Aswatama sudah gugur. Diulangi lagi dengan suara berbisik, gajah Aswatama sudah mati. Akan tetapi karena suaranya lirih, dan Resi Druna sudah berumur 85 tahun, maka tidak dapat mendengar seutuhnya. Seketika itu Resi Druna jatuh dari tempat kedudukannya di kereta dan sambil menangis mengheningkan cipta. Dresthajumena segera menjambak rambut Druna serta memancung lehemya hingga putus, dan gugurlah Sang Senapati. Arjuna akan mencegah, namun sudah terlanjur. Setelah Resi Druna gugur, para Kurawa lari pontang-panting. Mendengar ayahnya gugur, Aswatama marah sekali dan berusaha untuk membalasnya. Dengan mempergunakan senjatanya *"Bramastra".Aswatama* mengumpulkan laskamya. Kemudian maju ke medan perang. Jika Bramastra dilepaskan, terus mengeluarkan api berkobar-kobar mengejar musuh. Seluruh laskar Pandawa takut. Untuk itu Satara Kresna lalu bersabda: "Seluruh bala Pandawa supaya meletakkan senjatanya, serta berdiri tegak tidak boleh bergerak". Dengan

mengindahkan sabda itu, semuanya selamat. Aswatama mengetahui bahwa senjatanya tidak bisa melenyapkan musuh, harapannya untuk membalas kepada Pandawa hilang. Waktu sudah malam, maka kedua pihakyang bermusuhan mundur dari medan peperangan.

o) Dursasana gugur

Hari yang ke 16 yang menjadi panglima perang Kurawa, Adipati Karna. Hari itu juga Arjuna mendapatkan kemenangan yang cukup banyak. Karenanya Kurawa mengatur barisan perangnya. Di situ Bima melihat sekilas, Dursasana, sehingga kemudian dikejar sampai ketemu. Akhimya terlaksana Bima berhadapan dengan Dursasana di depan orang banyak. Bima segera memukulkan gadanya yang menyebabkan Dursasana roboh. Setelah roboh Bima menusukkan kuku Pancanakanya ke dada Dursasana sampai terbelah. Bima ingat sumpahnya ketika Dewi Drupadi dihina Dursasana. Maka lalu darahnya diminum dan disamping itu juga mengambil darahnya untuk keramas Dewi Drupadi. Sumpah Dewi Drupadi terkabulkan, maka ia segera berlangir (jamas) darahnya Dursasana.

p) Adipati Karna gugur

Arjuna sudah berhadapan dengan Adipati Karna. Terjadi perang tanding yang luar biasa. Arjuna mengeluarkan senjata pemberian Hyang Srahma, tetapi tidak ada yang mengenai Karna, sebab dilindungi oleh ular naga. Ular naga membalas kepada Arjuna, sebab ibunya terbunuh karena terbakar waktu hutan Kandawa dibakar oleh Arjuna. Naga berubah wama menjadi panah yang dipakai Karna untuk melawan Arjuna itu.

Waktu Prabu Salya mengetahui bahwa panah Karna sebenarnya ular naga sakti, Salya segera menggerakkan keretanya, sehingga panah yang dilepaskan Karna meleset, tidak mengenai sasaran, yang kena hanya jamangnya, pemberian dari Hyang Indra. Panah yang sebenarnya perubahan dari ular naga itu kembali minta kepada Karna untuk dipanahkan (dilepaskan) tetapi Karna menolaknya, sebab kenyataannya tidak dapat membunuh Arjuna. Kemudian ular naga menyerang Arjuna dengan tidak berganti rupa, akhirnya ular naga dapat dibunuh Arjuna.

Arjuna kembali berhadapan dengan Karna, hanya roda kereta Karna terperosok ke dalam tanah. Ini terjadi karena Karna mendapatkan sumpahnya seorang Brahmana yang anak lembunya dibunuh Karna. Karna akan mengangkat roda keretanya namun, dihujani panah oleh Arjuna. Karna dengan berteriak minta agar tidak diserang sebelum rodanya terangkat. Sesuai dengan watak seorang ksatria, Sri Batara Kresna menjawab bahwa ucapan seperti itu tidak ada gunanya, karena Karna sendiri tidak menjalankan keutamaan. Adipati Karna lalu menyerang Arjuna dengan panah dari atas kereta dengan penuh segala kekuatan, sampai Arjuna mundur. Ketika Karna turun dari keretanya lagi akan mengangkat roda keretanya, Arjuna melepaskan panah lagi, mengenai sasarannya, Karna gugur.

q) Prabu Salya gugur

Pagi hari ke 18 Prabu Salya diangkat menjadi pimpinan perang dari pihak Kurawa, sedangkan dari pihak Pandawa, Yudhistira. Peperangan makin seru. Prajurit dari kedua pihak banyak yang terbunuh. Yudhistira bolak balik diserang, namun selalu dapat mengundurkan musuh. Akhirnya Yudhistira melepaskan panah ***'surah jamus kalimasada'*** yang mengenai dada Prabu Salya yang seketika itu juga roboh. Putra raja Drestharastra tinggal dua,Duryudana dan Sudarsa. Akhirnya Sudarsa juga gugur, sehingga tinggal Duryudana seorang diri. Karena sudah tidak ada yang membantu lagi, Duryudana turun dari kereta, sebab kusirnya juga sudah meninggal, meninggalkan medan pertempuran bersembunyi di sebuah telaga di bawah daun bunga teratai. Dengan kekuatan gaib, Duryudana dapat bersembunyi di dalam air, seperti di daratan.

Prajurit pilihan Kurawa yang masih hidup tinggal tiga, yaitu Krepa, Aswatama dan Kartamarma. Sayang hal ini tidak diketahui Duryudana, sehingga lantas meninggalkan medan pertempuran.

r) Prabu Duryudana gugur

Setelah Resi Krepa, Aswatama dan Kartamarma mengetahui bahwa Prabu Daryudana bersembunyi di telaga, maka mereka bersama-sama mencarinya. Akhirnya dapat menemukan Duryudana yang diikuti oleh Sanjaya. Mereka

memohon agar Prabu Duryudana berkenan kembali ke medan perang lagi, akan tetapi Duryudana tidak mau, karena sudah lelah serta tidak punya kekuatan.

Pada waktu sedang mengadakan pembicaraan didengar oleh sementara penyelidik rahasia, yang akhirnya melaporkan kepada Pandawa, yang seketika itu segera pergi ke telaga. Setelah bertemu Yudhistira mengajak perang lagi, tetapi Prabu Duryudana minta waktu kalau sudah hilang penatnya. Karena selalu didesak Yudhistira, akhirnya Duryudana berucap bahwa semua yang disenangi sudah hilang. Maka Duryudana akan bertempat tinggal di hutan, dan ikhlas bila Yudhistira menjadi raja di Hastinapura yang sudah rusak sama sekali. Yudhistira menerangkan bahwa negara Hastinapura selalu diperebutkan, yang menyebabkan korban beribu-ribu orang. Untuk itu maka Yudhistira tidak mau menerima pemberian karena terpaksa. Harus dengan perang, yang menang berhak mendapatkan, jadi tidak berujud 'pemberian' Duryudana, karena itu harus dengan perang.

Prabu Duryudana mengaku bahwa sudah tidak mempunyai apa-apa, maka dari itu mustahil bisa melawan beribu-ribu prajurit. Kecuali apabila Pandawa mau maju satu demi satu raja Duryudana pantang mundur. Yudhistira menyanggupi memberi senjata, serta berjanji apabila dapat membunuh salah satu dari Pandawa, negara Hastinapura tetap menjadi hak raja Duryudana. Saat itu juga Duryudana keluar dari telaga. Yudhistira lalu memberi gada serta menyuruh Bima yang melawannya.

Secara tak terduga raja Baladewa yang selama peperangan tidak memihak salah satunya, waktu itu juga mengikuti pertemuan serta menyarankan agar perang dilaksanakan di Tegalkurusetra. Semua sangat setuju, sesampai di Tegalkurusetra, perang dimulai. Lama kelamaan perang makin seru. Bima dengan Duryudana sama-sama tinggi besar, sama-sama kuat dan sama-sama terampil dalam menggunakan gada. Sri Batara Kresna memerintahkan Arjuna supaya menepuk-nepuk pahanya sebelah kiri, dengan harapan agar Bima ingat akan sumpahnya. Dalam waktu sekejap Bima berhasil menghantam paha Duryudana sebelah kiri dengan gada . sampai remuk. Seketika itu juga

Duryudana ambruk. Bima mendekati serta ingat waktu Duryudana membuat malu Dewi Drupadi. Dengan sangat marahnya Bima menginjak kepala Duryudana dengan kaki kirinya. Para raja yang menyaksikan kejadian itu merasa tidak rela. Demikian juga Yudhistira, sehingga segera mengingatkan bahwa tindakan Bima tersebut tidak pantas. Walapun musuh, Duryudana itu masih termasuk keluarga dan saudara tua, sehingga tidak pantas Bima berbuat demikian.

Prabu Baladewa sangat marah, mendakwa bahwa Bima menyalahi aturan. Sebab perang yang menggunakan gada tidak diperbolehkan memukul di bawah pusar. Untuk itu Batara Kresna memberikan keterangan mengapa Bima menyimpang dari aturan, karena berdasarkan sumpahnya pada waktu Dewi Drupadi dibuat malu oleh Prabu Duryudana, Bima lalu bersumpah bahwa nanti dalam perang Baratayuda akan memukul paha Duryudana sebelah kiri.

Mendengar keterangan seperti itu Prabu Baladewa agak reda marahnya, lalu meninggalkan tempat itu dengan hati sedih. Sri Batara Kresna lalu mendekati Duryudana, meskipun sudah roboh tetapi belum gugur. Batara Kresna menyalahkan sebab Duryudana tidak mau rukun, tidak melaksanakan keadilan serta hanya memikirkan dirinya sendiri dan keluarganya. Walaupun sudah tidak bisa bergerak, Duryudana menjawab: "bahwa semua keinginannya sudah tercapai, yaitu menjadi raja di Hastinapura yang makmur, raja-raja takluk, serta terlaksana menjadi raja diraja yang mendapat penghormatan dan kemuliaan yang tiada taranya. Sedangkan sekarang semuanya yang disayangi sudah sirna. Yang nantinya akan bersama-sama naik ke sorga bersama dengan dirinya. Sedang negara Hastinapura sekarang sudah rusak. Walau Pandawa menang dalam perang dan dapat menjadi raja di Hastinapura, tetapi menjadi raja di negara yang sudah rusak. Pandawa belum pernah mendapatkan kemuliaan, kebahagiaan, dan kehormatan seperti Duryudana dan Kurawa. Meski Pandawa menang dalam perang, tetapi akan hidup di negara yang tidak ada apa-apanya". Demikianlah ucapan Duryudana. Kini Perang Baratayuda telah usai, dan Pandawa menang. Putra Prabu Drestharastra tidak ada yang hidup. Waktu itu Duryudana masih hidup walaupun sudah tidak bisa bergerak. Kemudian Pandawa

kembali ke pesanggrahan. Sampai di pesanggrahan Sri Batara Kresna dengan Arjuna turun dari kereta sambil membawa senjata. Pada saat keduanya turun dari kereta itu, seketika itu juga kereta lebur termasuk bendera Arjuna yang dengan tanda *'kera putih' seketika* hilang.

Keadaan ajaib itu lalu dijelaskan oleh Sri Batara Kresna, bahwa sebenarnya kereta itu sudah lama jadi abu, sebab terkena panah musuh yang sakti dari pemberian dewa. Hanya selama kereta itu masih dinaiki oleh Sri Batara Kresna dan masih dipergunakan untuk perang, tidak rusak meskipun sebenarnya sudah jadi abu. Demikianlah kesaktian Batara Kresna sebagai pemimpin dan pelindung Pandawa.

E. Rangkuman

Silsilah yaitu rangkaian keturunan seseorang yang ada kaitannya dengan orang lain yang menjadi istrinya dan sanak keluarganya. Silsilah merupakan suatu susunan keluarga dari atas ke bawah dan ke samping, dengan menyebutkan nama keluarganya. Arti silsilah itu bersifat universal, yang artinya orang-orang di seluruh dunia mempunyai silsilah keturunan nya.

Penyusunan silsilah keturunan ini mempunyai arti yang penting bagi suatu keluarga, seperti untuk mengetahui keturunan siapa orang itu, untuk mengetahui siapa dan bagaimana leluhurnya itu, dan yang utama sekali, ialah bagaimana pandangan masyarakat terhadap leluhurnya itu, untuk dijadikan kenangan secara turun-temurun, agar keturunannya tidak kehilangan jejak leluhurnya, agar dapat dijadikan kebanggaan seluruh keturunannya dan dapat pula dijadikan contoh bila leluhurnya salah seorang pahlawan.

Secara umum, penampilan silsilah tersebut hanya dipergunakan oleh orang-orang penting saja yang pada umumnya ditulis dalam buku-buku sejarah. Sedangkan pada zaman pemerintahan Hindia Belanda antara tahun 1610 sampai tahun 1942, hanya para raja dan para bupati saja yang silsilahnya ditullis dan disusun dalam kitab-kitab sejarah.

Kitab Ramayana isinya terdiri dari 7 bagian yang *disebut "kandha* ", yang terdiri atas syair yang berjumlah 24.000 sloka. Kandha tersebut antara lain: bala kandha, ayodya kandha, aranya kandha, kiskendha kandha, sundara kandha, yuda kandha, dan uttara kandha.

Kitab Mahabarata terdiri dari 18 jilid (parwa) yang setiap jilidnya dibagi lagi

menjadi bagian yang juga disebut *"parwa"*. Seluruhnya digubah dalam bentuk syair yang berjumlah 100.000 cloka, Isi ceritera pokoknya kadang-kadang diselingi dengan berbagai macam ceritera. Sedanqkan ceritera yang baku ada 24.000 cloka yang sebagian besar menceritakan peperangan besar selama 18 hari antara Pandawa dan Kurawa. Menurut ceritera, kitab Mahabarata tersebut dikarang oleh Wyasa Kresna Dwipayana. Akan tetapi ada pendapat lain, yang barangkali lebih masuk akal, bahwa kitab Mahabarata tersebut merupakan kumpulan ceritera bermacam-macam yang hidup sejak jaman Brahmana serta dikumpulkan antara tahun 400 sebelum sampai tahun 400 sesudah Masehi.

F. Latihan/Evaluasi

1. Jelaskan dengan singkat pengertian silsilah wayang
2. Jelaskan dengan singkat tujuan penulisan silsilah.
3. Ceritakan dengan singkat tentang Ayodya Kandha.
4. Kitab Ramayana terdiri dari berapa kandha, sebutkan.
5. Kitab Mahabharta terdiri dari berapa parwa, sebutkan.
6. Ceritakan dengan singkat tentang Bhisma Parwa.
7. Dengan sebutan apakah Raden Samba menyapa Prabu Salya.
8. Dengan sebutan apakah Gathutkaca menyapa Sangkuni.
9. Dengan sebutan apakah Gunadewa menyapa Basudewa.
10. Dengan sebutan apakah Pancawala menyapa Dewi Utari.

G. Refleksi

a. Manfaat apakah yang Anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?

b. Apakah menurut Anda unit pembelajaran ini benar-benar menambah pengetahuan mengenai Silsilah Wayang?

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, D.W. & Krathwohl, D.R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman

Allen, M.J. & Yen, W.M.(1979). *Introduction to measurement theory.* Monterey : Brooks/Cole Publishing Company

Azwar, Saifuddin.(2000). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Bambang Murtiyoso (1983). *Pengetahuan pedalangan*. Surakarta: Sub Proyek Pengembangan ASKI.

---------- (2004). *Pertumbuhan dan perkembangan seni pertunjukan wayang.* Surakarta: Citra Etnika

---------- (2004). *Pertunjukan wayang purwa dalang populer.* Makalah dipaparkan pada Diklat Peningkatan Kompetensi Guru Produktif SMK-SB Seni Pertunjukan.

---------- (1993) *Seni budaya dalam perspektif Islam,* Makalah Diskusi Ilmiah disampaikan di STSI Surakarta tanggal 5 Maret 1993.

---------- (1995) *Faktor-faktor pendukung popularitas dalang.* Tesis Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Brennan, R.L., (2001). *An essay on the history and future of reliability from the perspective of replication*. Journal of education Measurement, 38, 295

Cruikshangk, D.R., Jenkins, D.B. & Metcalf, K.K. (2006*). The act of teaching (Fouth Edition)*. Boston USA: Allyn and Bacan.

Dali S. Naga.(1992).*Pengantar sekor pada pengukuran pendidikan*. Jakarta : Besbats

Djemari Mardapi. (2005). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Buku pegengan kuliah, tidak diterbitkan, PPs UNY, Yogyakarta

Ebel, R.L.(1973). *Measuring sducational achievment englewood cliffs*. N.J : Preticei-Hall

Effendi Zarkasi (1977). *Unsur Islam dalam pewayangan*. Bandung: Al-Ma'arif

Hannan K.C (2007). *Exploring assessment processes in specialized school of students who are visually impaired*. Journal of visual Impairement & Blindness. Vol. 101. No 2, pp 69 – 79.

Hazeu, G.A.J. (1979), *Kawruh asalipun ringgit sarto gegepokipun kaliyan agami ing jaman kina.* Alih aksara Sumarsono, Alih Bahasa Hardjana. Jakarta: Balai Pustaka.

Hazim Amir (1991) *Nilai-nilai etis dalam wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Kusnadi (2003) *Pengembangan instrumen bakat khusus seni tari*. Tesis magister, tidak diterbitkan, UNY, Yogyakarta.

Kuwato (2002). *Menggali konsep-konsep dalam catur pakeliran.* Makalah disampaikan dalam seminar Pedalangan oleh STSI Surakarta 20-21 September 2002.

Mangkunegara VII (1932). *Serat pedalangan ringgit purwa.* 37 Jilid. Batavia Sentrum: Balai Pustaka.

Magnis Suseno, Frans, (1984), *Kita dan wayang.* Jakarta: Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional

Mec Loughin, J.A., Lewis, R.B. (2008). *Assessing special student.* Ohio Colombus: Charles Merril Publising Company.

Mohamad Nur, (1987). *Pengantar teori tes*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan direktoratJenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Nitko, A.J. (2007). *Educational assessment of student*. New Jersey: Pearson Education Inc.

Nojowirongko (1958). *Serat tuntunan pedalangan tjaking pakeliran lampahan irawan rabi*. Yogyakarta: Cabang Bagian Bahasa Jawatan Kebudayaan, Departemen P.P. dan K.

Panzerella, K.J, Manyon, A.T (2007) A model for integrated assessment of clinical competence. Washington: *Journal of Allied Health*. Vol 36. Iss 3; pg 157.8pgs

Poerbatjaraka, R.M.Ng. (1964). *Kepustakaan jawi*. Jakarta: Djambatan.

Program Pasca Sarjana UNY. 2005. *Pedoman tesis dan disertasi*, Desember 2005. Yogyakarta : PPs UNY

Purcell, J. (2001). Case Study: National qualitafications and competence based asseement for techinician-from sound principles to dogma, education and training 43,1. 30 – 39. Diambil pada 20 Agustus 2011 dari http://proquest.umi.com/pqdweb.

Seno Sastroamidjojo (1958). *Nonton pertunjukan wayang kulit*. Yogyakarta: Percetakan Republik Indonesia.

----------- (1964). *Renungan tentang pertunjukan wayang kulit*. Yogyakarta: Percetakan Republik Indonesia.

Sito Mardowo (2009) *Pengembangan instrumen penilaian kompetensi praktik memainkan rebab pada seni karawitan gaya surakarta*. Tesis magister, tidak diterbitkan, UNY, Yogyakarta.

Slamet Suparno, (2007). *Seni pedalangan gagrag surakarta.* Surakarta: ISI Press

Soetarno (1988) *"Nilai-nilai flosofis dalam pewayangan,"* makalah disampaikan pada Sarasehan Dalang dalam rangka Pekan Apresiasi Wayang yang Sudah Langka di RRI Stasiun Semarang, tanggal 21 s/d 23 November 1988.

---------- (2005). *Pertunjukan wayang dan makna simbolisme.* Surakarta: STSI Pres.

Sudjatmiko (2004) *Kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan

Sumadi Suryabrata.(1987). *Pengembangan tes hasil belajar*. Jakarta : Rajawali

Zoetmulder, P.J. (1983) *Kalangwan sastra jawa kuna, selayang pandang.* Terjemahan Dick Hartoko, Jakarta: Djambatan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013